

**FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES.
TRABAJO DE GRADO**

**La creación de máscaras en papercraft como una posibilidad de potenciar
la imaginación creativa**

Directora de trabajo de grado:

Adriana Rocío Pérez Rincón

Presentado por:

Oscar Iván González Mejía

Línea di sentir

Bogotá 2021

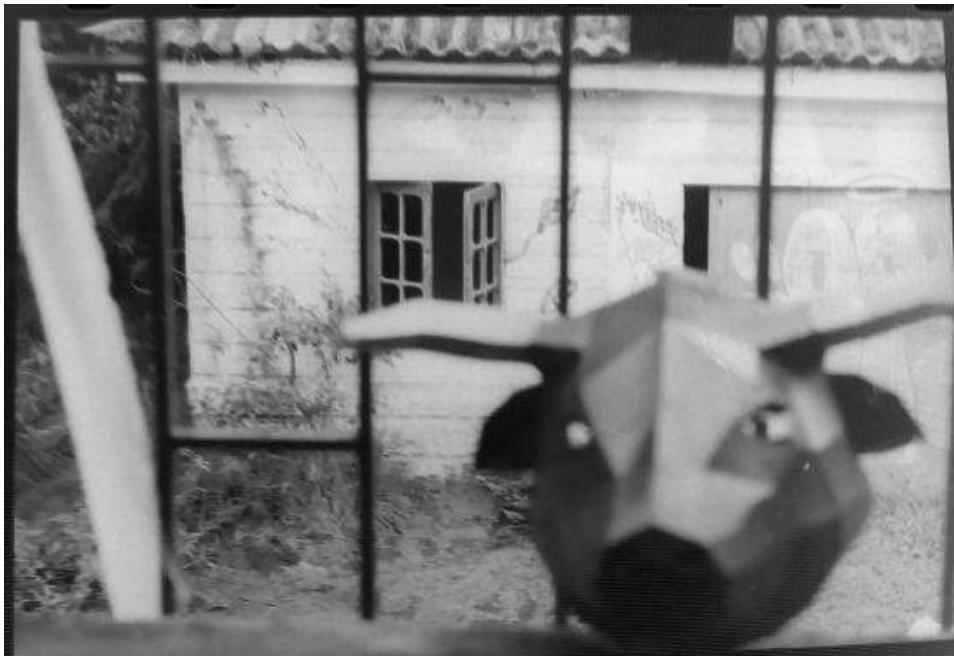


Imagen 1. Fotografía análoga de máscara de toro, la Calera Cundinamarca, autoría propia, formato digital.

Aquí me encuentro, es un día frío en un pueblo abandonado con mi amigo minotauro, un personaje creado con un objetivo ficcional situado solo como objeto. Un elemento al que le falta un complemento, al igual que a la máscara le falta alguien que la porte, el mismo vacío se encuentra en aquellos hogares que exploramos en este misterioso lugar en donde en algún momento vivieron familias enteras.

Este vacío me transmite nostalgia, la misma que vemos muchas veces al ver los ojos de un animal directo al matadero y aun así es difícil no resistirse al sabor de la carne. Es natural que los animales se alimenten de otros y en una situación de vida o muerte es probable que muchos no dudemos a la hora de cazar y comer un animal, pero hasta qué punto es una necesidad y hasta qué punto es codicia. Codicia tal que se ha llevado al extremo como todo lo que hacemos y es justo la intención de este personaje, mostrar cómo de esa codicia no queda nada, al final todo lo que hizo parte de nosotros solo quedará allí vacío esperando desaparecer como una huella que se va borrando.

Una visita a un pueblo abandonado, una clase de fotografía, una cámara análoga, lugares abandonados y fotografías a blanco y negro pueden contar muchas historias, sin embargo, es muy difícil imaginar todo lo que alguna vez aconteció allí. Una máscara también cuenta una historia, pero al estar sin el portador, sin un actor que le de vida, la historia de esta máscara al igual que cada una de estas edificaciones quedará a la interpretación e imaginación de cada persona.

La fotografía es además una forma de preservar cada historia en este caso una historia en conjunto (casa y máscara), “objetos vacíos” pienso que cuando ya no estén estos

objetos al menos quedará plasmado el momento capturado por el objetivo de la cámara, un momento capturado por instinto, ese instinto artístico y creativo que conecta con la imaginación para poder pensar y decidir en qué momento tomar la fotografía.

Lo mejor de la fotografía muchas veces se captura en el momento menos pensado, con cierta intención no tan consciente, pero cuando se ve la foto uno encuentra más cosas, ve más allá de lo obvio y encuentra elementos inesperados esa magia de sorprenderse de lo que uno mismo hace en un momento espontáneo, denota nuestra capacidad imaginativa y creativa.

Contenido

AGRADECIMIENTOS	5
RESUMEN	8
GLOSARIO	10
INTRODUCCIÓN	14
Problema de Investigación	17
JUSTIFICACIÓN	29
Pregunta de investigación	30
ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN/ ESTADO DEL ARTE	31
Objetivos	41
Objetivo general	41
Objetivos específicos	41
DISEÑO METODOLÓGICO	42
Enfoque de investigación	42
Tipo de investigación	44
Población y muestra	49
Planeación y propuesta de actividades de investigación	51
PROCESO CREATIVO Y ELABORACIÓN DE MÁSCARAS	58
MARCO TEÓRICO	87
Categorías de interpretación	102
INTERPRETACIÓN	108
CONCLUSIONES	159
Referencias	166

AGRADECIMIENTOS

Quiero empezar este apartado dando las gracias a todas las personas que han estado presentes y me han apoyado en mi formación como docente en artes visuales, agradezco a la universidad pedagógica por acogerme como estudiante y espero corresponder como profesional llevando siempre en alto el nombre de la institución en mi vida.

No podría empezar sin agradecer en primera medida a mis padres los cuales siempre me han apoyado y me han orientado por un buen camino a partir de las enseñanzas y los valores que me aportaron desde pequeño, agradecer a mis hermanos los cuales han sido un gran ejemplo a seguir, en especial a mi hermano Juan quien siempre me ha apoyado y que en múltiples ocasiones costó mis estudios universitarios. Adicionalmente agradezco a mi novia quien siempre ha creído en mí, con quien he compartido momentos buenos y malos de la vida universitaria, pero a pesar de todo con quien siempre nos hemos apoyado aprendiendo de las carreras de cada uno a pesar de ser diferentes y espero que los dos logremos culminar nuestros procesos de formación con éxito.

Le doy gracias a todos los profesores de los cuales me llevo un poco de su conocimiento, quienes estuvieron orientándonos en la licenciatura y de los cuales he logrado aprender esa pasión por la docencia y las artes visuales. Agradezco a mis compañeros de la licenciatura con los cuales hemos intercambiado conocimientos,

buscando un objetivo en común, y a los cuales les deseo un gran éxito en su vida profesional.

Igualmente agradezco a la profesora Rocío Pérez quien fue mi tutora y me orientó en la elaboración de este documento, acompañándome en todo momento que fuera necesario con grandes aportaciones teóricas. Doy gracias a la línea Di sentir y a los profesores de los diversos seminarios quienes me acogieron en la línea y me dieron elementos para seguir desarrollando mi trabajo de grado; además de motivar en nosotros como docentes ese sentido por la investigación. También agradezco a la profesora Laura Rodríguez quien me acompañó en el primer nivel de trabajo de grado y que me dio el impulso para elegir un tema que me apasionaba y con quien construí las bases que le dieron paso a este documento.

En medio de este proceso pasamos momentos de dificultad con el virus y sus consecuencias como fue la virtualidad y todo lo desencadenado por el Covid 19, la vida cambió drásticamente, pero admiro y valoro quien a pesar de las dificultades siempre estuvo presente en este proceso, a pesar de todo se logró el objetivo de culminar este documento y aunque la investigación nunca termina valoró el apoyo de todas las demás personas que me han llegado a aportar de alguna manera y que no han sido mencionadas en párrafos anteriores.

Doy las gracias a mi papá por mostrarme ese espíritu de lucha al enfrentar una enfermedad como el cáncer y salir victorioso y aunque hubo momentos difíciles que nos afectaron a todos, sin embargo, esta situación nunca fue una excusa. Lo vi luchar con el dolor y demás efectos secundarios de las quimioterapias, su fuerza me animó a

buscar la energía necesaria para seguir con este trabajo, y así como él logró superar su enfermedad yo también esperaba lograr cumplir el objetivo de graduarme.

Finalmente agradezco a las personas que se tomen la molestia y el tiempo de leer este documento y espero encuentren el mismo interés y pasión que le tengo al papercraft y a la creación de máscaras, que de algún modo su punto de vista sobre la imaginación creativa cambie de forma positiva y pueda aportar algo en cada uno de ustedes. Al final ese es el sentido de la docencia poder transmitir o aportar de algún modo en otros. Este trabajo no termina aquí, nunca se hizo pensando únicamente con el objetivo de entregarlo al comité de trabajo de grado y ya; es algo que espero poder seguir desarrollando y aplicarlo a futuro y es por esto que estaré agradecido a todo aquel que quiera seguir apoyándome y motivándome a nunca dejar de imaginar y crear.

RESUMEN

Esta investigación toma las máscaras como un punto de partida para posibilitar una indagación propia a partir de esta pasión que he venido desarrollando, para este proceso de investigación me enfoco en la creación de historias y personajes y cómo esto fue parte importante de mi infancia, posibilitando dar rienda suelta a la imaginación y potenciándola para elaborar narraciones por medio de los juguetes y posteriormente con las máscaras que he ido creando.

Es así que esta investigación constituye en gran parte un relato propio ya que mi intención al realizar una máscara es que estas sean una huella de mí mismo, de modo que cuando yo ya no esté, quizás alguien al encontrarlas pueda ver algo de mí en mis creaciones. Cada máscara es un detonador de historias, hay una narrativa que construyó durante su creación de forma similar a la interacción que tenía con los juguetes en mi infancia si comparo el juego con el acto performativo que implica usar una máscara.

Con este trabajo de grado invito a conocer lo que es el papercraft y sus posibilidades creativas y a ver cómo a partir de este oficio que consiste en imprimir, recortar y ensamblar se revela una parte de mí y del proceso creativo implicado en mis proyectos en papercraft resaltando las historias constituidas a partir de las máscaras que voy creando. En este sentido mi investigación adquiere un sentido autobiográfico cuando encuentro un rastro de la capacidad imaginativa y creativa desde mi infancia y su evolución a lo largo de mi vida y formación académica.

Adicionalmente a partir de este interés por la indagación de mi proceso personal de creación, resaltó la importancia de poder compartir mis experiencias con otras personas y del mismo modo aprender de las experiencias de otros, ya que al estar formándome como docente me parece valioso poder despertar en otras personas ese mismo interés por potenciar la imaginación creativa desde la creación de máscaras en papercraft.

Palabras clave.

Papercraft, Máscaras, imaginación creativa, infancia, juguetes y creación

GLOSARIO

Este glosario incluye términos que abordo en este documento, a partir de unas definiciones propias teniendo en cuenta la relación sociocultural que he tenido con estos conceptos.

Papercraft

Técnica empleada para elaborar modelos tridimensionales 3D de casi cualquier cosa, consiste en buscar las plantillas del objeto que se quiera realizar en 3D luego imprimirlas, recortarlas y unirlas con algún pegamento hasta obtener un resultado final, el cual será el modelo tridimensional deseado.

Plantilla

Patrones, moldes o piezas de un modelo u objeto tridimensional, en este caso de un modelo u objeto de papercraft.

Proyecto

Entre las personas que realizan papercraft, un proyecto sería el elemento u objeto tridimensional que se quiere realizar, se utiliza el término proyecto para referirse tanto al proceso de creación como al objeto terminado. Es así que se está realizando un proyecto de papercraft desde que se imprimen las plantillas hasta cuando se termina el modelo tridimensional.

Cosplay

El cosplay viene de la combinación de las palabras en inglés *costume*, que significa disfraz y *play* que significa juego, es así que el cosplay es una actividad donde una persona toma un referente de la cultura visual, sea una película, una serie, un anime entre otros. Y se convierte en este personaje, no solo disfrazándose de este sino adoptando su personalidad y características en un ejercicio performativo.

El cosplay es de gran importancia para muchas personas, convirtiéndose casi en una cultura que cada vez gana más fanáticos, tanto así que en muchos países se realizan convenciones de anime y comics, donde muchos cosplayers asisten, incluso se realizan concursos donde se premia a los mejores.

En el mundo del cosplay, existen varios tipos de personas, están los cosplayers que son las personas que realizan esta actividad, están los cosmakers que son personas que realizan los “disfraces” para esta actividad ya sea para ellos o para otros cosplayers, cabe aclarar que cosplay puede ser tanto la actividad como el disfraz, para muchas personas que realizan esta actividad la palabra disfraz es ofensiva así que se sugiere utilizar el término cosplay.

En Colombia se realizan convenciones donde se pueden ver muestras de cosplay como pueden ser la comic-con que se realiza casi a nivel mundial cada año y el SOFA que se realiza en la ciudad de Bogotá en Corferias por lo general a mediados de octubre.

Cosplayer

Persona que realiza la actividad de personificar a un personaje por medio de un cosplay el cual puede ser realizado por el mismo (Cosmaker) o comprado, es importante aclarar que en algunos casos los cosmaker no usan los cosplay que hacen sino que solo hacen estos para otras personas, aunque esto no es muy común.

Streamers

Un streamer es una persona que crea contenido interactivo a través de plataformas virtuales, como pueden ser YouTube, Facebook y recientemente Twitch. Por lo general transmiten en vivo en estas plataformas jugando videojuegos, realizando retos o bromas e interactuando con las personas que los ven (viewers) generalmente estos espectadores les hacen donaciones de puntos o estrellas, las cuales equivalen a cantidades específicas de dinero.

Por medio de estas donaciones es que los streamers recaudan dinero por lo cual para el streamer su actividad es equivalente a una profesión más que un pasatiempo.

Influencers

Un influencer es una persona que crea contenido en plataformas virtuales, por lo general redes sociales y YouTube, a diferencia de los streamers este contenido no es en vivo, sino que son videos previamente grabados que después son editados, incluso en la misma edición se le agregan detalles para que sean más virales.

Hay streamers que también realizan este tipo de contenido, sin embargo el influencer es más de realizar contenidos con temáticas específicas, bromas, retos o temáticas

que pueden interesar a ciertas audiencias como tutoriales, videos de humor y videos sobre sus estilos de vida, por lo general se han vuelto un referente de la cultura visual para las nuevas generaciones y son mal conocidos como youtubers y aunque muchos de ellos si realizan videos para YouTube, también hay algunos que usan otras plataformas como Facebook, Instagram, Tik Tok entre otras.

A diferencia de los streamers estos no reciben dinero por donaciones, sino que sus ganancias dependen de la cantidad de visitas, reacciones y compartidos que tengan sus videos, es por esto que muchos llegan a crear contenidos polémicos por los que muchas veces son criticados, pero al final logran su objetivo de promocionarse y generar que las personas hablen de ellos o vean su contenido ya sea que los apoyen o no.

Comunidad

En el contexto de mi investigación una comunidad es un lugar donde se reúnen personas con gustos o intereses en común por medio de grupos en redes sociales en especial Facebook, donde hay grupos de autos, de maquillaje, de compra y venta, de comida, de equipos de fútbol entre otros, en mi caso hay grupos de cosplay y grupos de papercraft.

Me enfocaré más que todo en la comunidad de papercraft de Facebook a la cual yo pertenezco. Retomando lo de los streamers e influencers, los seguidores de algunos de estos personajes también generan una comunidad.

INTRODUCCIÓN

¿Recuerda la primera vez que vio una máscara y todas las sensaciones que esta le transmitió? Muy probablemente el encuentro con la máscara fue en su infancia donde un deseo infantil lo invadió, generando la aspiración por usar aquel objeto y poder interpretar múltiples historias; incluso hoy en día cualquier persona situada ante una máscara sentirá el mismo deseo infantil de portar este elemento que se antepone a la cara, de alguna forma el vínculo con nuestra infancia a partir de las experiencias pasadas nos lleva a sentir la misma emoción por tomar la máscara y ponerla en nuestro rostro, de cierto modo la máscara es una posibilidad de relacionarnos con la creatividad y la imaginación.

Ahora bien, en nuestra rutina diaria es posible que no evidenciamos actos creativos o imaginativos, pero la realidad es que nuestra mente crea todo el tiempo, ya que nuestra memoria almacena recuerdos que surgen a partir de las experiencias que vivimos a diario y luego estas pueden ser utilizadas en ejercicios creativos. Un ejemplo de esto son los sueños, donde inconscientemente nuestra mente crea una historia nueva a partir de experiencias pasadas, pero estos sueños no son tal cual lo que vivimos en la realidad, sino que son la mezcla de muchas experiencias combinadas en unas historias nuevas que muchas veces son hasta confusas: lo que vemos en nuestros sueños no es idéntico a lo que hemos vivido, pero si a partir de lo que vivimos

se construyen nuestros sueños, y a partir de los sueños y las experiencias se pueden crear máscaras.

Volvamos a la máscara, este objeto de deseo infantil que de alguna manera nuestra mente percibe en alguna experiencia de la infancia y eso genera un gusto oculto por ese misterio y anonimato que nos trasmite, casi que la máscara y el sueño surge a partir de experiencias y deseos, pero ¿de dónde viene esa necesidad de cubrir el rostro con una identidad nueva como una necesidad de ocultarnos?, ¿de tener cierto anonimato? A partir de los conocimientos adquiridos en la licenciatura y tomando mis propias percepciones podría decir que el origen de las máscaras está relacionado con lo ritual, y lo teatral; la conexión entre ambos orígenes es la de crear o encarnar una nueva identidad, es así como quien porta una máscara crea una identidad ficcional.

En la etimología del concepto “persona” surge una particularidad no menos importante de resaltar ya que según el DECEL (Diccionario Etimológico Castellano en Línea) la palabra persona proviene del latín *persona* la cual hace alusión al uso de una máscara por parte de un personaje en una obra teatral. De cierto modo, a partir de esta raíz etimológica existe una relación interesante entre la persona, la personalidad y la máscara, esta última es un elemento que nos permite disimular nuestra propia personalidad, meternos en una personalidad nueva y esta durara siempre y cuando logre adaptarme a ella, lo cual puede resultar difícil. Por ejemplo se puede interpretar a un personaje cualquiera por medio de una máscara, pero siempre quedarán vestigios de nuestra propia personalidad y asimismo cada persona que use esta máscara interpretara ese mismo personaje de diferente manera. Pienso que esto también está

influenciado por la imaginación, ya que cada persona juega y se relaciona con la máscara de diferentes maneras.

¿Pero qué pasa con las máscaras que no son tangibles?, las otras máscaras que cada persona crea ante situaciones específicas, la máscara es una forma de ocultarnos ante otros, ya que limita lo que queremos transmitir y nos permite mostrar una cara nueva, transmitir algo a partir de otra identidad, ¿cuántas veces no hacemos lo mismo en nuestro diario vivir?, al trabajar, al estar con amigos, al salir en una cita o cenar con nuestros padres, nuestra personalidad no es la misma. Es decir, la máscara no es la misma cuando estoy en el trabajo, o cuando estoy con amigos en una fiesta.

Es aquí donde vemos como nuestra imaginación nos permite fragmentar nuestra personalidad en múltiples identidades nuevas, muchas veces como un escape a nosotros mismos ya sea por un motivo positivo o negativo, veamos un ejemplo, las redes sociales son una máscara de lo que somos en la vida real, muestra una parte de nosotros mismos, pero no somos todo lo que vemos allí, aunque en algunos casos la identidad artificial consume de a pocos a la real.

De cierto modo muchas veces una máscara puede resultar en un modo de escape a nosotros mismos. Respecto a esto Bachelard, G. (1952) afirma: “La fenomenología de la máscara nos da ojeadas, da ese desdoblamiento de un ser que quiere parecer lo que no es y termina por descubrirse disimulándose, mediante su disimulación” (p.216). Incluso hay personas que llevan esta ficción más allá y toman sus redes sociales para crear una imagen de algo que no son, de algo que quisieran ser, hasta el punto de que viven una mentira y terminan aparentando ser alguien diferente a ellos mismos. Es aquí donde es importante el desarrollo de la imaginación y

la creatividad ya que posibilita entender de manera crítica cómo funcionan estas máscaras, fortalecer la identidad propia y diferenciar mi personalidad de las máscaras virtuales creadas a partir de una conexión con la imaginación, el juego y la infancia.

Problema de Investigación.

Muchos de nosotros creamos máscaras todo el tiempo, al crear personajes en videojuegos, al escribir novelas o cuentos, al crear cómics, entre otras muchas posibilidades. Incluso con la tecnología actual vemos muchas nuevas máscaras, en los medios audiovisuales como lo son las redes sociales y similares donde se crean cosas nunca antes vista, nuevas máscaras virtuales como son los *streamers*, los *youtuber*, los *influencers* entre otros.

Lo mismo pasa con el *cosplay*, muchos de los que creamos máscaras y trajes para personificar un personaje buscamos eso mismo crear una personalidad alternativa a la propia, dar rienda suelta a la imaginación y a la creatividad por medio del juego y con estas creaciones posibilitar una conexión con nuestro niño interior. La máscara es la posibilidad de encarnar en sí mismos todas esas historias que íbamos creando de niños por medio de los juguetes.

Partiendo desde mi propia experiencia me considero una persona que siempre ha tenido un vínculo muy íntimo con mis juguetes al punto de crear enlaces emocionales con ellos, supongo que por ello aún conservo gran parte de estos

juguets. De pequeño me intrigaba el funcionamiento de los juguetes, por lo que buscaba entenderlos, aunque muchas veces los destruyera en el proceso, incluso en algún momento empecé a crear mis propios juguetes o a personalizar los que ya tenía.

Es interesante evidenciar cómo de cierto modo los juguetes fueron de gran relevancia en el desarrollo de mi proceso creativo, fueron los elementos que me permitieron crear un vínculo con la imaginación y la creatividad y a partir de allí empecé a explorar autónomamente el dibujo, la pintura y la escultura, siento que de algún modo también por la influencia de mi familia y lo que podía aprender de ellos. Este vínculo me fue llevando a la necesidad de crear mis propios personajes, como mencioné anteriormente modificando estos juguetes, donde a algunos de ellos les llegaba a crear máscaras para relacionarlos con otros personajes, esta creación de personajes fue lo que evolucionó a la creación de máscaras y más adelante a crear un vínculo con las artes visuales. Respecto a esto Baudelaire, C. (1853) afirma:

Esta facilidad para satisfacer su imaginación, atestigua el idealismo de la infancia en sus concepciones artísticas. El juguete inicia en el arte al niño, y cuando llegue la edad madura, las realizaciones perfeccionadas no vibrarán en su espíritu con el entusiasmo y la fe primeras. (p.3).

Los juguetes son el primer vínculo en la infancia con el arte, por lo menos en mi caso fue así y esto mismo fue lo que me llevó en un primer momento a explorar diversas técnicas artísticas que me permitieran potenciar mi imaginación y creatividad y luego a decidirme por estudiar una carrera relacionada con el arte. Esa emoción infantil por el desarrollo de la imaginación no necesariamente se pierde con los años ya que a partir de las experiencias vividas esa imaginación es potenciada lo que da paso a una

imaginación creadora, muchas veces lo que sucede en la adultez es que la imaginación tiende a asociarse únicamente al mundo de la fantasía, lo que le resta importancia. A pesar de todo siempre habrá una fascinación por la imaginación y la fantasía, y así sea en la forma más simple esta siempre se manifiesta en cada uno de nosotros. Es por esto que es común ver a un adulto emocionarse al encontrar un juguete que tenía de niño (por lo que estos objetos representan y la carga afectiva que guardan), también hay casos de personas que aun en su mayoría de edad los coleccionan, o incluso casos en los que alguien al probar un juguete que compró para sus hijos, termina casi que apoderándose de este.

De cierto modo ese niño está allí aún en cada uno de nosotros, esa emocionalidad que nos conecta a ese mundo de fantasía es lo que nos permite crear cosas únicas incluso más allá de las creaciones de los grandes genios todos tenemos esa capacidad imaginativa y creadora, la imaginación, es una función de vital importancia que nos permite adaptarnos a las situaciones y dificultades que enfrentamos a diario, respecto a esta idea Vygotsky, L. (1999) afirma:

En esta forma, la imaginación constituye una condición absolutamente necesaria para casi toda función del cerebro humano. Cuando leemos un periódico y conocemos miles de acontecimientos de los cuales no fuimos directamente testigos, cuando el niño estudió geografía o historia, cuando sencillamente a través de una carta conocemos lo que le sucede a otra persona, en todos estos casos la imaginación sirve a nuestra experiencia. (p.9).

La imaginación nos permite potenciar nuestro conocimiento, entender acontecimientos aunque no los presenciamos, adaptarnos a diferentes situaciones,

cualquier objeto de la creación humana que nos rodea es producto de la imaginación de alguna o muchas personas, es por esto que es importante ser consciente de esta capacidad y brindar la orientación para que esta capacidad pueda ser potenciada, buscar la manera de motivarla y romper esa condición de que solo puede ser puesta en práctica por algunos. Solo aquellos que tienen el don, lo que genera que muchos a pesar de tener capacidades únicas no puedan ponerlas en práctica por quedar encasillados, como es el caso en la práctica de algún ejercicio artístico cuando como docentes nos enfrentamos al caso de que alguno de nuestros estudiantes no se anima a desarrollar alguna actividad propuesta por sentir que no tiene el talento para realizarla, nuevamente me apoyo en Vygotsky, L. (1999) cuando afirma que:

Surge una cuestión: ¿No dependerá la actividad de la imaginación del talento? Existe una opinión muy difundida de que la creación es patrimonio de los elegidos y que solo aquel que tiene dotes, un talento extraordinario, debe desarrollarla y puede considerarse llamado a la creación. Esta situación no es correcta por lo que tratamos de explicar anteriormente; si comprendemos la creación en su sentido psicológico verdadero, como la creación de lo nuevo, es fácil llegar a la conclusión de que la creación es patrimonio de todos en mayor o menor grado, acompaña de manera normal y constante el desarrollo infantil. (p.21).

La imaginación y la creatividad, o capacidad creadora como la denomina Vygotsky está allí inmersa, esperando el momento para poder fluir libremente y es por esto que los juguetes se vuelven objetos sumamente valiosos incluso en nuestra adultez, independientemente de nuestra edad estas capacidades juegan roles valiosos

en nuestro desarrollo, en cada etapa de nuestras vidas juegan roles distintos, en la infancia nos ayuda a entender el mundo y crear relaciones propias a partir de lo que aprendemos de los adultos y a medida que se nutre de las experiencias se potencia para combinarlas y crear ayudándonos a adaptarnos a nuestro contexto y suplir las necesidades a las que nos enfrentemos.

Si se dividen así el espíritu soñador y la imaginación creadora, como dos formas externas y en esencia diferentes de la fantasía queda claro que en toda la educación del niño la formación de la imaginación tiene no solo una importancia particular de ejercitación y desarrollo de una determinada función sino que además tiene una importancia general que se refleja en toda la conducta del hombre. En este sentido, el papel de la imaginación en el futuro apenas disminuye en comparación con su papel en la actualidad, en el presente. (Vygotsky, L. 1999, p.23)

En mi caso veo las máscaras como esa conexión con el mundo de la fantasía, que se vuelve real a partir de la imaginación creativa, podría decir de cierto modo que son mis juguetes de la vida adulta, ya que son detonadores de imaginación y juego en el acto performativo de usarlas y representar un personaje pero las cuales además tienen un nexo significativo con mi infancia.

El juego es otro aspecto importante en el desarrollo de la imaginación y la creatividad como enuncia Vygotsky, L. (1999) cuando afirma que:

Desde la más temprana infancia observamos procesos de creación que se aprecian mejor en los juegos: el niño que se imagina que va a caballo cuando

monta sobre un palo; la niña que se imagina madre al jugar con sus muñecas; otro que en el juego se transforma en un bandido, un soldado o un marinero. Todos estos niños muestran ejemplos de la más auténtica y verdadera creación. Naturalmente en sus juegos ellos reproducen mucho de lo que han visto; todos conocemos el gran papel que en los juegos de los niños desempeña la imitación, con mucha frecuencia estos juegos son solo un eco de lo que los niños vieron y escucharon de los adultos, no obstante estos elementos de su experiencia anterior nunca se reproducen en el juego absolutamente igual a como se presentaron en la realidad. (p.5)

Se resalta el juego como una actividad valiosa en el desarrollo de la imaginación que tiene origen en la infancia, pero no por eso se limita únicamente a esta etapa de nuestras vidas, los adultos también buscan momentos de juego y aunque no jueguen de la misma forma que un niño muchos juguetes están inspirados en objetos comunes, que para los adultos también podrían ser juguetes a su manera como pueden ser los automóviles, las herramientas, incluso las profesiones y roles de los adultos, de cierto modo los juguetes responden a nuestros deseos infantiles, y al mismo tiempo los juegos responden a lo que los niños toman del mundo de los adultos para combinar esto y crear sus propios mundos.

Mantener ese vínculo con nuestro niño interior es algo importante en nuestro desarrollo y aunque se nos haga creer que debemos crecer y “madurar” todos buscamos un nexo con nuestra infancia, cada uno acude a su manera al juego y eso potencia nuestras capacidades imaginativas y creativas.

Retomando nuevamente mi propia experiencia, el juego permitía potenciar estas capacidades, ya que por medio de este proceso podía imaginar mundos alternos con personajes fantásticos que generalmente eran una mezcla de mis referentes de la cultura visual de ese momento (series animadas, videojuegos, entre otros). En base de estos esquemas subjetivos que mi mente configuraba yo buscaba la manera de volverlos tangibles y fue gracias al papercraft que pude crear los personajes de mi infancia a partir de modelos de internet que después de impresos se recortan y pegan para obtener un elemento 3D.

Esta nueva posibilidad que me daba esta técnica se fue ampliando con el paso del tiempo hasta hoy en día y fue así que a partir de la creación de diversas máscaras yo mismo pude encarnar diversos personajes. En un principio la creación de estas fue con el objetivo de darle vida a mis propios disfraces para Halloween o para asistir a eventos, pero más adelante cada una de ellas empezó a volverse una historia y de a poco esto se volvió una pasión que fue ganando reconocimiento e importancia para mí, las personas se sorprendían al ver mis creaciones, lo cual era reconfortante. Una vez que hice mi primera máscara no me he detenido hasta ahora, desde mi punto de vista se pone en juego la creatividad y la imaginación tanto en el proceso de creación y personalización; como en el mismo acto de usar la máscara donde uno se apropia de un rol de forma creativa y el único límite es nuestra imaginación.

En relación con la creación de máscaras, he podido ir dando un estilo propio a mis creaciones y aunque partan de un modelo base de internet, estas son adaptadas, modificadas y personalizadas según mis gustos y necesidades, al punto de crear máscaras únicas sin un modelo ya establecido. O puedo partir de un personaje base

modificar su modelo hasta obtener la máscara de otro personaje diferente con características y modificaciones propias.

Como vengo resaltando considero la imaginación y la creatividad como aspectos sumamente importantes, pero estos muchas veces quedan en segundo plano en los procesos formativos al punto que muchas personas no exploran estas capacidades o no le sacan todo el provecho ya que se asumen como aspectos relacionados únicamente con el mundo de la fantasía y lo irreal, respecto a esto Vygotsky, L. (1999) afirma:

A veces por imaginación o fantasía no se tiene en cuenta todo lo que se sobreentiende por esas palabras en la ciencia. En la vida cotidiana se llama imaginación o fantasía a todo lo que no es real, a lo que no concuerda con la realidad y lo que, de esta forma, no puede tener ningún significado práctico serio. En efecto, la imaginación como fundamento de toda actividad creadora se manifiesta decididamente en todos los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación artística, científica y técnica. En este sentido, absolutamente todo lo que nos rodea y ha sido hecho por la mano del hombre, todo el mundo de la cultura a diferencia del mundo de la naturaleza, es producto de la imaginación y la creación humana basada en esa imaginación. (p.4)

Considero que quienes tenemos un mayor acercamiento con la creatividad y la imaginación es producto de una indagación autónoma, gustos personales o factores socioculturales. Lo anterior genera que quien no se ha relacionado de la misma manera con estos aspectos le reste importancia al punto de considerar que carece de

capacidades creativas, abandonando toda posibilidad de creación y relegando la imaginación a un aspecto sin importancia.

A partir de mi formación docente en la universidad he podido desarrollar nuevas capacidades, he adquirido habilidades que me han permitido perfeccionar mis máscaras; también en algunas clases he podido problematizar la utilidad formativa de la máscara. Ésta puede ser abordada y problematizada desde múltiples perspectivas y contextos, en mi caso la máscara detonó un proceso de creación. Al buscar antecedentes, lo más común es encontrar la máscara en relación con la creatividad y la imaginación, pero vinculada con el teatro y el performance, es por eso que decido apropiarme de la máscara desde las artes visuales partiendo de su proceso de creación e indago sobre cómo esto puede posibilitar el fortalecimiento de la imaginación y la creatividad.

En cuanto a la imaginación y la creatividad siempre son aspectos que sobresalen en algunas clases, muchos referentes que problematizan la educación artística argumentan el valor de estas capacidades y su importancia formativa, resaltando la necesidad del desarrollo de estas, y como de esta forma se podría dar un mayor valor a la educación artística al ser una disciplina donde estas capacidades tienen un gran rol protagónico; sin embargo esto no se limita a las artes sino que además se podría aplicar en otros aspectos de sus vidas, respecto a esto Nussbaum, M. (2010) afirma:

En una buena escuela, el niño aprenderá que la imaginación es necesaria para toda clase de cosas que están “más allá del alcance de una respuesta física directa”. Y esto abarca casi todas las cosas que importan, desde una

conversación con un amigo hasta el estudio de las operaciones económicas o los experimentos científicos. (p. 141).

Aunque al final sabemos que esto no ocurre actualmente, ya que la imaginación y la creatividad por lo general quedan relegadas en la formación de las personas, pero no es solo que no se motive el desarrollo de estas capacidades, sino que socialmente está establecido que la creatividad es una capacidad que no todos alcanzan a un mismo nivel lo que condiciona su desarrollo y hace que muchas personas no se consideren creativas, también muchas veces la imaginación y la creatividad no tienen la importancia que merecen, a menos de que estén en función del sistema productivo y económico en el que nos encontramos actualmente.

La creatividad y la imaginación están presentes en todos, son capacidades que ya tenemos las cuales son útiles para afrontar cualquier eventualidad adversa a la que nos enfrentemos y a pesar de su importancia muchas veces se quedan consideradas como algo relacionado únicamente con la fantasía como ya lo he mencionado, citando a Vygotsky. Es necesario posibilitar procesos de fortalecimiento que nos permitan ser conscientes de estas ya que limitarlas sería condicionar parte de nuestra esencia.

Otro aspecto importante que vale la pena resaltar es la relación de la máscara con la personalidad y la identidad. Esto lo podemos evidenciar por ejemplo con lo que estamos viviendo actualmente, con la pandemia generada por el coronavirus a nivel mundial, vimos cómo cambiaron muchas cosas, desde nuestros hábitos sociales, hasta la forma en que nos vemos y nos relacionamos con el mundo respecto a esto L. Restrepo (2021) afirma:

La máscara como doble puerta, hacia la vida y hacia la muerte. Durante la peste bubónica, en la Venecia medieval y renacentista, los médicos llevaban la máscara blanca y nariguda del Doctor Peste para protegerse del contagio durante sus visitas a los enfermos. ¿Acaso hoy no hacemos hoy algo parecido, al deambular con nuestras mascarillas N95 y FFP3? Estas significan protección y vida, pero también ocultamiento de los demás. Otros animales se reconocen por el olor, pero nosotros, los seres humanos, nos identificamos unos a otros por la cara. Tenemos la capacidad de distinguir a simple vista una cara en un millón, cosa que no nos sucede, por ejemplo, con un edificio, un cuerpo o un paisaje. Al menos así solía ser. (p.2).

Ahora que nos vemos obligados a usar una mascarilla o tapabocas se generan cuestiones interesantes ya que muchas personas al ver obstruidos algunos gestos como por ejemplo el sonreír, optaron por mostrar una parte de sí mismos por medio del tapabocas, al punto que es difícil encontrar a un grupo muy amplio de personas con mascarillas iguales, muchos han optado por personalizar estos elementos por lo que se han convertido en un fragmento de nuestra personalidad.

Es interesante estas relaciones que se van creando con estos elementos al punto de que resultará intrigante ver cuando ya no sean necesarios, qué impacto pueda tener en nosotros, incluso habrá muchas personas que les puede llegar a costar volver a mostrar su propia cara y que en un futuro donde el virus ya no esté presente les cueste o tengan miedo de salir sin tapabocas.

Veo en las máscaras un elemento que puede potenciar la imaginación creativa, que puede generar diálogos interesantes en el campo de las artes visuales, las

máscaras que creamos y las que podemos crear son una muestra del potencial que tenemos para aplicar nuestra imaginación creativa, concepto que surge a partir de la combinación de la imaginación y la creatividad en un proceso de creación.

Por lo general al crear una máscara partimos de la idea de encarnar un personaje, de encubrir u ocultar nuestra identidad, ¿pero de dónde viene esta necesidad?, ¿Por qué creamos estas máscaras?, ¿qué pasaría si creamos una máscara de nosotros mismos que responda a un proceso subjetivo probablemente originado en nuestra infancia? por lo que vuelvo a la pregunta del inicio ¿cuándo fue su primera experiencia con una máscara? Y partir de todas las reflexiones que se pueden sacar de lo que implica la creación de máscaras y de la importancia de fortalecer la imaginación creativa comienzo a generar un acercamiento a la pregunta sobre la cual se basará mi trabajo de grado.

JUSTIFICACIÓN

Este trabajo parte de una motivación propia, que apunta a una propuesta de indagación autobiográfica a partir de las máscaras en papercraft y como la creación de las mismas puede potenciar la imaginación creativa, generando así una nueva perspectiva del papercraft como técnica que puede aportar en el campo de las artes visuales. Y cómo a partir de profundizar en las narraciones propias construidas a partir de la infancia por medio del juego y los juguetes se generan herramientas que permitan un intercambio de experiencias que posibiliten el fortalecimiento de la imaginación creativa.

Mi investigación hace parte de un trabajo investigativo personal que ha tenido grandes aportes de la línea de sentir, donde se llevó a un proceso de adaptación reconociendo el valor social que identifica a la línea, esta relación, en mi caso se genera desde la emocionalidad y las narraciones implicadas en las máscaras que realizo, además de tomar la investigación basada en artes como el medio metodológico para indagar las relaciones de este proceso con la imaginación creativa, el sentido narrativo autobiográfico del investigador y la cultura visual.

Me interesa por medio de mi proceso investigativo argumentar la importancia y posibilidades del papercraft como una técnica que pueda ser abordada en la licenciatura y así mismo poder darle mayor reconocimiento dentro de la misma, ya que durante mi proceso de formación pude ver como resultó ser algo novedoso aplicar esta técnica en los diversos procesos de formación. Además, tomó el elemento de la

máscara como un elemento que puede ser explorado más allá del teatro, teniendo un enfoque en su proceso de creación permitiendo potenciar la imaginación creativa, la cultura visual y otras aplicaciones que puedan ser encontradas desde el performance y las artes visuales.

Finalmente resaltó que como docente en formación me interesa a partir de mi propio proceso y en conjunto con los conocimientos adquiridos durante mi formación como licenciado en artes visuales, potenciar la imaginación creativa en otros, tanto con mi grupo focal como a futuro. Motivando que todo lo que encuentre en esta investigación pueda ser potenciado desde mi labor docente.

Invitó además que desde el campo de las artes visuales se puedan poner en práctica los aportes pertinentes de este documento. Ya sea el papercraft, la creación de máscaras o la imaginación creativa, teniendo en cuenta y resaltando que el conocimiento se construye en conjunto por lo cual estaré conforme de que este documento aporte de algún modo al campo de la investigación desde las artes visuales.

Pregunta de investigación

¿En qué medida la indagación sobre el propio proceso de creación de máscaras en papercraft y las experiencias que derivan de esta práctica contribuyen a desarrollar actividades desde el campo de la educación artística visual que estimulen la imaginación creativa en un grupo focal de la comunidad de pepakura cosmaker de Facebook?

ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN/ ESTADO DEL ARTE

Para este trabajo de grado se realizó la búsqueda de antecedentes de diversas fuentes, las cuales pudieran aportar al desarrollo de la investigación, es importante resaltar que una de las fuentes de consulta fue el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional, ya que tenía un interés por analizar qué tanta relación o no podía encontrar en los trabajos de grado recientes en especial los de la licenciatura de artes visuales, sin embargo fue algo difícil encontrar investigaciones similares ya que la mayoría que tenían alguna relación con las máscaras estaban asociadas con el teatro y las artes escénicas.

Sobre la creatividad e imaginación me sorprendió que en la licenciatura de educación artística encontré mayor indagación sobre estas capacidades en especial por su relación con el cuerpo, es por esto que mi trabajo de grado busca ser novedoso al relacionar la creación de máscaras con la imaginación creativa partiendo desde las artes visuales como un campo donde esta relación también puede tener un espacio, teniendo en cuenta el papercraft como técnica de creación.

Para la búsqueda y recopilación de los antecedentes procedí a buscar documentos que abordaran temas relacionados con los conceptos que deseaba plantear en mi investigación; teniendo la información fui descartando algunos y organizándolos según los aportes o similitudes que encontré. Un criterio importante más allá de los que he mencionado como lo son la creatividad, la imaginación y las

máscaras, fue lo educativo y lo artístico también esto da razón al por qué mi principal fuente de búsqueda fue el repositorio de la Universidad Pedagógica.

El primer criterio de búsqueda fue buscar trabajos cercanos con enfoque educativo, por lo que los cuatro primeros son trabajos de grado y el quinto un artículo académico de la misma universidad.

El primer referente que voy a mencionar es de suma importancia, ya que me sirvió para acercarme al concepto de la imaginación. Este antecedente es del Psicólogo soviético Lev Vygotsky con su texto *Imaginación y creación en la edad infantil*, fue clave la lectura del mismo ya que mi percepción de la imaginación cambió bastante, ya que yo consideraba que la imaginación de los niños era superior a la de los adultos y que a medida que uno iba creciendo y por demás factores sociales esta se perdía o quedaba reducida.

Sin embargo a partir de Vygotsky comprendí que la imaginación está implicada en todo proceso humano que es una capacidad que parte de un proceso de asociación y análisis de las experiencias, tomando estas y cambiándolas para generar algo nuevo a lo que él denomina imaginación creadora, lo curioso aquí es que en el marco teórico yo desarrollo un concepto que es *la imaginación creativa*, que al igual que lo entiende Vygotsky consideró que es la capacidad que tenemos para tomar la imaginación y la creatividad para generar algo nuevo.

A pesar de que Vygotsky considere que la imaginación del niño es más pobre que la del adulto cuando afirma: “Mientras más rica sea la experiencia del hombre, mayor será el material con que contará su imaginación; he aquí, por lo que el niño tiene

una imaginación más pobre que el adulto debido al menor grado de experiencia que posee” (Vygotsky, 1999, p.7). Tiene sentido ya que lo que imagina el niño proviene de sus primeras experiencias con el mundo o a partir de lo que imita y ve de sus padres o de los adultos que lo rodean, a pesar de esto la imaginación del niño es más pura, y se va más al mundo de la fantasía, es más difícil para un niño crear algo del mismo modo que lo hace un adulto y allí respaldo esta idea de que la imaginación del niño sea más pobre.

Sin embargo hay algo que aún me causa intriga y es esa misma pureza de la imaginación infantil y considero que está alimentada por la curiosidad y la capacidad de asombro, para un niño cada cosa que ve y aprende es algo nuevo por lo que genera gran fascinación esto hace que potencie su imaginación a medida que va creciendo, y aunque la imaginación del adulto sea más “rica” vemos como muchos perdemos esa curiosidad y fascinación infantil, ya sea porque el adulto debe enfocarse y estar en un medio que lo condiciona a llevar una rutina casi de repetición diaria que termina generando que ya nada le sorprenda y esa curiosidad por desarrollar la imaginación creativa muchas veces se ve obstruida en los procesos de formación cuando se tiende a generar comparaciones y atribuir la capacidad imaginativa y creativa únicamente como capacidades adquiridas por dones o talentos.

Es importante aclarar que todo depende también del medio donde nos desarrollemos, nuestros intereses y aspiraciones, para algunos será más complejo desarrollar la imaginación creadora que para otros, dependerá de factores personales, sociales y económicos, a pesar de todo en cierta medida ya sea en mayor o menor cantidad todos aplicamos la imaginación y la creatividad ya que es lo que nos permite

adaptarnos a lo que nos rodea, suplir necesidades y afrontar dificultades, al respecto Vygotsky (1999) afirma:

Deteniéndonos solo en la parte interna de la imaginación, cabe señalar aquellos factores psicológicos principales de los cuales depende la marcha de todos estos diferentes procesos: como establece el análisis psicológico, el primer factor es siempre la necesidad del hombre de adaptarse al medio que lo rodea. Si la vida que le rodea no plantea al hombre tareas, si las reacciones acostumbradas y heredadas por él lo equilibran completamente con el mundo circundante, no hay entonces ninguna base para que surja la creación, un ser adaptado por completo al mundo circundante no podría desear nada, ni aspirar a nada y, naturalmente, no podría crear nada. (p.15)

Aunque cada vez por muchos factores pareciera que nos acercamos a un punto en que ya no podríamos crear más, en donde la tecnología avanza cada vez más de lo imaginado. O simplemente se ha ido perdiendo esa curiosidad y esa fascinación por imaginar y por crear, reservando esto a ciertos grupos privilegiados, por lo que las desigualdades del mundo en que vivimos hacen que para muchos esto sea mucho más difícil.

Todo el análisis y la deducción que puedo hacer de este referente me parece muy interesante ya que plantea un reto para nosotros como licenciados en artes y es partiendo de que la imaginación creativa está allí inmersa nuestra labor está en despertar esa curiosidad y fascinación de nuevo, considerando el arte como el punto de partida, ya que a pesar de que existan y se creen máquinas que pueda hacer muchas

cosas de las que nosotros hacemos y hasta mejor, aún hay algo más allá inmerso, ese factor humano emocional y expresivo, seguramente en un futuro una máquina sea capaz de pintar al mismo nivel del mejor de los artistas, pero no podrá transmitir esa emocionalidad que corresponde a ese carácter humano que proviene de lo más profundo.

Es allí donde está la fascinación de la imaginación creativa, esa capacidad de crear cosas únicas, perfectamente imperfectas, estoy seguro de que con una impresora 3D podría realizar máscaras mejor acabadas y ahorrarme mucho tiempo, pero estas no transmitirían lo mismo no contarían una historia, no corresponderían a una parte de mi ser, y sinceramente al final la sensación al terminarla no me daría la misma satisfacción que siento al lograr una máscara de papercraft.

El segundo referente también fue valioso, ya que fue uno de los más cercanos a mi investigación, encontrando características con las cuales me podía identificar, este trabajo de grado es de mi compañero de la licenciatura de artes visuales Daniel Rayo Montealegre el cual presentó en 2015.

Este documento está titulado como *Pedagogía para superhéroes*, fue un descubrimiento gratificante ya que es una investigación que parte de un sentido personal como es el gusto por el cómic y los superhéroes, apropiando este relato casi que autobiográfico para compartirlo y desarrollarlo con un grupo en un proceso de práctica. Aunque esta investigación no esté enfocada en las máscaras, ni se enfoque en la creatividad o la imaginación como elementos a profundizar, siento que desde la experiencia que tiene el autor con la creación de cómics, pudo llevar algo que siempre

le había apasionado y ponerlo en función de su trabajo de grado y de su formación docente, todo esto apoyado a partir de su proceso de prácticas que realizó en la institución, *Colegio Pablo de Tarso I.E.D.*

Me sentí identificado en su forma de resaltar la importancia que tiene el potenciar el conocimiento subjetivo, el cual afirma que es un proceso excluido en los procesos formativos, donde lo objetivo es priorizado y lo subjetivo pasa a segundo plano; cuando en realidad lo objetivo y lo subjetivo deberían estar en conjunto funcionando como complementos. Este mismo sentir tengo yo con la imaginación creativa, por lo cual me siento identificado con su investigación, fue un documento que me orientó en el rumbo que le quería dar a mi trabajo de grado.

Por último rescato una de sus conclusiones donde menciona la imaginación y la importancia de la misma por lo cual me parece importante tenerla presente.

La imaginación al concebirse en la subjetividad hace posible el progreso humano objetivo y científico, pues al encontrar patrones, analizarlos y elevarlos de un asunto personal e individual a uno que trasciende en lo social y colectivo se generan avances científicos. Lo que para Roger Callois es la *imaginación maravillosa* al unir los sueños con la vida diaria, uniendo lo irracional con la ciencia.

(Rayo, D. 2015, p.131).

Proseguí en mi búsqueda en el repositorio de la universidad tomando de palabras clave la imaginación y la creatividad es así como encuentro varias investigaciones de otras licenciaturas que abordan alguno de estos conceptos, con

títulos llamativos los cuales podrían ser discutidos o profundizados desde mi perspectiva. Estos fueron: *Creatividad como capacidad original del hombre*, es de la licenciatura de recreación, presentado en el año 2016 y su autor es Carlos Saúl Sánchez Flórez. El siguiente trabajo lleva como título *Creatividad, un camino para el desarrollo del pensamiento crítico* el cual corresponde a la licenciatura de educación física y fue presentado en el año 2013 y finalmente otro trabajo que corresponde a la licenciatura de educación física presentado en el 2012 por Luz Andrea Arango Pineda y que lleva de título *Imaginación elemento vivo en el hombre*.

Fueron investigaciones interesantes de analizar, me sorprendió ver que estas capacidades sean de interés en estas licenciaturas y aun mas como se relacionan con el cuerpo, motivando a generar propuestas desde la recreación o la educación física para motivar el desarrollo de la imaginación o la creatividad y al mismo tiempo motivar la expresión corporal.

Resaltó en especial ese interés por motivar el desarrollo de la imaginación y la creatividad desde estas disciplinas que muchas veces son vistas como distracción o tiempo libre en la escuela para los niños y jóvenes, asumiendo que a partir de allí se puede potenciar un desarrollo de estas capacidades desde la expresión corporal, incluso como desde la misma educación física se puede motivar el pensamiento crítico.

Me genera una sensación gratificante ver el interés de compañeros de otras licenciaturas y más aún compañeros que tenían un interés por potenciar estas capacidades, y que probablemente ya estén desde su labor de docencia llevando a

cabo esto, de cierto modo encontrar estos referentes me da la motivación por hacer lo mismo desde mi licenciatura.

Finalmente para concluir con los antecedentes, realicé una búsqueda más ampliada analizando otro tipo de documentos y en diversas fuentes de información, recopilando cuatro antecedentes más dos de ellos elaborados en otros países.

Estos antecedentes están organizados de la siguiente manera: en el repositorio encontré un artículo académico el cual tiene como título, *La imaginación como origen del conocimiento* y su autora es la licenciada Alma Paola Tietbohl Urrego. Fue un aporte interesante ya que establece una conjunción entre la imaginación, la creatividad y el conocimiento, dándome así una guía y complementando el concepto de la imaginación.

Siguiendo la búsqueda me encuentro con una propuesta de capacitación presentada a la alcaldía municipal de Galapa en la ciudad de Barranquilla, este documento se titula *Las máscaras del carnaval como enlace pedagógico para el estímulo de la creatividad y la convivencia en el departamento del Atlántico*, es del año 2005 y su autor es el licenciado en educación artística y maestro artesano Manuel Antonio Pertuz Mendoza. Fue interesante, lastimosamente era un documento algo corto ya que estaba enfocado en dar más un taller a los artesanos que realizan las máscaras para el Carnaval de Barranquilla, sin embargo es interesante ver por medio de estos documentos como la creación de máscaras tiene un arraigo cultural en los pobladores del municipio de Galapa.

De cierto modo hasta deseaba haber estado en esas capacitaciones y compartir experiencias con los artesanos del municipio, de todas formas rescato este antecedente como un referente metodológico y quien sabe quizás algún día pueda ir a Barranquilla y compartir lo que se de papercraft con los artesanos de Galapa.

Finalmente concluyó el apartado de antecedentes con mis dos referentes extranjeros por así decirlo, los cuales son: el trabajo de investigación para optar por el título de bachiller en una institución educativa de Lima, Perú, el documento lleva como título *Diagnóstico de la expresión creativa en los alumnos de sexto grado de primaria del CEP El paraíso de los niños, como base para diseñar una propuesta pedagógica con la elaboración y uso de la máscara*, y es un documento del año 2019 cuya autora es Rosario Ponce Silva. Este documento me generó gran fascinación ya que es muy completo al nivel de un trabajo de grado de la universidad y fue el único donde encontré relación directa en el tema de las máscaras, y cómo a partir de la creación de estas mismas y su aplicación en el arte dramático generar en un grupo de estudiantes de sexto grado un acercamiento con la expresión creativa.

Finalizo mis referentes con otro artículo académico de la Universidad Nacional de Jujuy, Argentina, este artículo tiene por título *Cuando crear es algo más que un juego: creatividad, fantasía e imaginación en los jóvenes*, es del 2008 y su autora es Rosa María Limiñana Gras.

En general este documento genera aportes importantes que son del interés de mi investigación ya que se enfoca en la importancia del desarrollo de la creatividad y la imaginación a lo largo de la vida en relación con la experiencia, y además partiendo de

Vygotsky como referente se plantea que la creatividad se combina y transforma a partir de la experiencia subjetiva, pero además desarrollar estas capacidades puede influir en la relación con el desarrollo emocional y social.

Todos estos antecedentes son valiosos para mi investigación ya que cada uno de ellos aporta significativamente en mi proceso ya sea como orientadores o como referentes que aportan también a la construcción del marco teórico de este trabajo.

En general no pude encontrar un antecedente que reuniera todos los conceptos en conjunto tal como yo los pretendo abordar en esta investigación, lo que resalta lo novedoso que puede resultar este documento y más teniendo en cuenta que las máscaras y papercraft no son temas muy explorados desde las artes visuales.

A partir de estos antecedentes empezamos a ver que existe un interés por la creatividad y la imaginación, resaltando su importancia en el desarrollo personal y proponiendo la necesidad de su fortalecimiento. De este modo considero que la creación de máscaras puede favorecer positivamente para potenciar estos aspectos, pero para esto es necesario empezar a construir una base teórica que me permita sustentar todo lo que he mencionado hasta ahora.

Objetivos

Objetivo general

Indagar en qué medida el proceso de creación de máscaras de papercraft y las experiencias que derivan de esta práctica contribuyen a desarrollar actividades desde el campo de la educación artística visual que estimulen la imaginación creativa en un grupo focal de la comunidad de pepakura cosmaker de Facebook.

Objetivos específicos

- Ahondar en el concepto de creatividad e imaginación con el objetivo de relacionarlas en la construcción de la noción “imaginación creativa”.
- Reflexionar sobre la relación entre la creación en papercraft y la imaginación creativa.
- Indagar en los procesos personales de creación, partiendo de diferentes etapas y relaciones con mi infancia, el desarrollo de la imaginación creadora, las máscaras y la evolución del papercraft en mi vida.
- Crear un personaje propio por medio de una máscara que represente las subjetividades de la persona que la crea (que la máscara cuente una historia).

- Generar una base metodológica que desde la creación artística visual permita que otras personas puedan potenciar la imaginación creativa por medio de la creación de máscaras en papercraft.

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque de investigación

El enfoque que consideré pertinente para la investigación es el cualitativo, ya que al responder a la tipología de la IBA se logró adaptar satisfactoriamente a sus características, donde el sujeto (ya sea el propio investigador u otras personas implicadas en la investigación) tuvieron un rol importante ya que se buscaba desarrollar capacidades que permitieran adquirir nuevas formas de ver y entender al mundo y a sí mismo.

Debido a que se generó una interacción constante con las personas participantes y sus subjetividades, el enfoque cualitativo me permitió ver esos progresos que surgían en el desarrollo subjetivo desde mi propia experiencia y con el grupo focal de la comunidad de papercraft a partir de la creación de máscaras. Este mismo enfoque me puso a mí como investigador y arte educador un rol de mediador, lo que posibilitó ir fortaleciendo la imaginación creativa en conjunto a partir de las diferentes experiencias que surgían en los procesos creativos de la investigación.

También resalto un enfoque autobiográfico en la realización de este documento, en un principio había pensado en abordar netamente la investigación con un grupo poblacional específico, pero debido a la situación de la pandemia y por los descubrimientos que iba encontrando en el camino el enfoque del trabajo se desvió en una atención de mi propio proceso, donde genere relaciones con la imaginación creativa a partir de mi propia experiencia en el papercraft y la creación de máscaras, para luego poder a partir de mi propia reflexión compartir con otros mis hallazgos y también aprender de las personas que participaron en el proceso.

A lo largo del desarrollo de esta investigación fui encontrando diversas relaciones con diversos enfoques, pude relacionar mi investigación con la cultura visual, la educación artística y la creación. Sin embargo, la línea Di sentir permitió ver algo que pasaba desapercibido antes y era el valor de mi propia experiencia creativa e imaginativa, generando reflexiones desde mi infancia hasta mi formación como licenciado en artes visuales.

La IBA reúne gran parte de estos enfoques permitiéndome relacionar las máscaras y el papercraft lo cuales son importantes en mi vida. Y no solo eso ya que a partir de esta investigación he encontrado nuevos significados, podría decir que me acerca a una nueva interpretación de mí mismo. “Por su misma naturaleza, la auto-expresión artística penetra y revela aspectos del yo y nos pone en relación con cómo realmente nos sentimos, miramos y actuamos, pudiéndonos llevar a una mayor profundización del estudio de uno mismo” (Hernández, 2008, p.107).

Tipo de investigación

El presente documento está orientado a partir del modelo de la investigación basado en artes (IBA), el cual encuentro relevante para mi investigación entendiendo que dicha tipología se enfoca en aspectos que me resultan importantes y con los que me logro identificar como son: los procesos subjetivos, las experiencias propias, la potencialidad de lo narrativo, la imaginación y creatividad en la investigación, el rol de mediador del investigador y la capacidad de situar y darle un carácter investigativo a la creación artística.

Considero que estas características responden a las necesidades de este proyecto, el cual toma el elemento de la máscara y su creación como un punto de partida, además a partir de una indagación propia y como una persona que tiene gran pasión por esta actividad creativa, poder llegar a nuevos hallazgos y formas de ver la creatividad e imaginación en mí mismo y así poder transmitir y conocer otras experiencias, permitiendo promover un desarrollo integral de nuestras capacidades de creación y desarrollo subjetivo.

La investigación basada en artes es importante en la medida que permite poner el quehacer artístico como posibilidad de investigación, respecto a esto Hernández (2008) afirma citando a Sullivan que:

Sullivan argumenta que las teorías explicativas y transformativas del aprendizaje humano pueden encontrarse en la experiencia que tiene lugar en el taller de arte. En su libro plantea que “la práctica del arte puede reconocerse

como una forma legítima de investigación y que la indagación puede localizarse en la experiencia del taller” (p.109). (Hernández, 2008 p.90)

A partir de lo mencionado anteriormente, se puede empezar a ver como el arte comienza a tener mayor protagonismo en el campo de la investigación, por esto es valioso que las personas cercanas al campo del arte realicemos investigaciones que puedan generar mayor conocimiento y darle mayor relevancia a nuestras prácticas tanto en el campo de la investigación como en el educativo.

Buscando una mejor comprensión de la IBA y una posible definición de la misma, Hernández cita a varios autores los cuales hacen una aproximación a lo que se podría considerar como investigación basada en artes. A continuación se mencionan cuatro citas de las más relevantes del texto de Hernández las cuales son un primer acercamiento hacia una definición de lo que es la IBA.

Barone y Eisner (2006), que configura a la IBA como un tipo de investigación de orientación cualitativa que utiliza procedimientos artísticos (literarios, visuales y pre-formativos) para dar cuenta de prácticas de experiencia en las que tanto los diferentes sujetos (investigador, lector, colaborador) como las interpretaciones sobre sus experiencias desvelan aspectos que no se hacen visibles en otro tipo de investigación.

Huss y Cwikel (2005) la finalidad de la IBA es utilizar las artes como un método, una forma de análisis, un tema, o todo lo anterior, dentro de la investigación cualitativa; como tal estaría dentro del grupo de formas alternativas de

investigación. Se utiliza en la investigación en educación, ciencias sociales, humanidades y arte terapia.

Mullen (2003) por su parte, considera que hay en la bibliografía sobre investigación cualitativa una 'explosión' de formas de investigación basadas en las artes. Lo que tienen en común estas formas de investigación es que al indagar sobre la creatividad (los contenidos de la investigación) y su interpretación (una explicación de los contenidos) el participante en la investigación se fortalece, la relación entre el investigador académico y el investigador participante se intensifican y se hace más igualitaria, y los contenidos son culturalmente más exactos y explícitos, dado que se utilizan tanto formas de conocimiento emocionales como cognitivas.

Silverman (2000), a su vez, considera que la finalidad de cualquier investigación es permitir acceder a lo que las personas hacen y no sólo a lo que dicen. En este sentido las artes llevan 'el hacer' al campo de investigación. (Hernández, 2008 p.94).

Teniendo en cuenta lo mencionado por estos autores y el mismo Hernández podríamos generar un primer acercamiento a lo que podríamos entender por IBA, por mi parte comprendo la investigación basada en artes como la posibilidad de investigar, indagar y descubrir por medio de cualquier práctica artística, considerando que la mayoría de expresiones artísticas requieren cierto proceso investigativo, pero el ser consciente de esta metodología se le puede dar un valor igual al de cualquier otro tipo de investigación.

La IBA nos da posibilidades únicas que en los otros tipos de investigación se quedarían cortos, incluso es posible llegar a más de un solo resultado, obteniendo múltiples variables y encontrando aspectos significativos, hasta el punto de llegar a nuevas preguntas, casi que uno podría investigar y aprender desde las artes toda su vida, al igual que sucede en la docencia, nunca se deja de adquirir nuevos conocimientos, respecto a esto Hernández (2008) afirma:

El desafío de la IBA es poder ver las experiencias y los fenómenos a los que dirige su atención desde otros puntos de vista y plantearnos cuestiones que otras maneras de hacer investigación no nos plantean. En cierta forma, lo que pretende la IBA es sugerir más preguntas que ofrecer respuestas. (p.94)

Y realmente es así, con la IBA se genera una nueva mirada de entender la investigación y a uno mismo dentro de esta, da posibilidades únicas, permite cierta libertad de expresión, de usar diferentes modos de escritura, incluso escritura ficcional o narraciones autobiográficas, casi que el límite de aplicación de la IBA es la imaginación del investigador.

Algo que llamó mi atención de esta metodología es la posibilidad de usar imágenes y crear relaciones entre la imagen y el texto para generar relatos, esto me parece valioso ya que me permite aprovechar el recurso de la imagen para transmitir mis máscaras y su importancia, teniendo en cuenta que en el momento de leer el documento será complejo que pueda apreciar alguna de las máscaras que he hecho, pero a partir de las imágenes y las relaciones que iré estableciendo por ellas espero

que la imaginación permita apreciar estas creaciones en un sentido e importancia lo más cercano al que yo le tengo a mis máscaras.

Es importante la IBA como guía para crear estas relaciones ya que mi intención no es simplemente generar una galería de fotos donde pueda ver las máscaras que hago, sino que a partir de ellas pueda ir narrando mis experiencias, respecto a esto Hernández (2008) afirma:

La tradición en el campo de las artes que pone en relación texto y visualización con la finalidad de hacer más evidente aquello que se presenta de forma escrita, tiene un antecedente de primer orden en la obra de Leonardo.

Esta relación, que tiene una finalidad de ilustración complementaria –el texto ilustra la imagen, la imagen ilustra el texto, es frecuente encontrarla en investigaciones que se acogen al paraguas de la IBA. Sin embargo, pienso que el desafío investigador ha de ser más ambicioso y tratar de desarrollar en paralelo narrativas autónomas (textual y visual) que se complementen, entrecrucen y permitan que surjan espacios desde los que crear nuevos significados y relaciones. (P.99-100).

Precisamente esa es mi intención hasta ahora con las imágenes que se encuentran en el documento y que la misma imagen construya nuevos relatos, teniendo la posibilidad de ver estas mismas otras narrativas y realizar hallazgos que antes había pasado por alto. Del mismo modo pretendo evocar por medio de la imagen y del texto a la imaginación, que le permita tener un acercamiento más profundo con el

trabajo de grado y con lo que significa para mí la creación de máscaras en papercraft y todo lo que está en el trasfondo de esta práctica.

Población y muestra

Como ya había mencionado en el apartado anterior inicialmente mi trabajo de grado estaba pensado para ser desarrollado con una población específica, la cual fue cambiando a medida del progreso de mi investigación debido a diferentes factores y la realidad actual que ha generado el COVID 19. Es así como decidí enfocarme en una población con la que pudiera realizar un proceso mediado por las TICS.

Sin embargo como he venido resaltando mi experiencia ha sido un aspecto importante que no podía dejar de lado, cada vez que buscaba profundizar en el papercraft, la creación de personajes, el cosplay, la infancia, el juego y demás relaciones que iba indagando encontraba hallazgos en relación con un relato propio ya fuera desde alguna etapa de mi vida o desde el mismo proceso de creación de máscaras por lo que me pareció importante darle mayor relevancia a esto y acogido en la característica de la IBA que posibilita poner en juego la experiencia propia del investigador.⁷

Aclarando esto es importante resaltar que aún mantengo un interés por compartir mi experiencia con otros y así poder analizar las relaciones entre el papercraft y la imaginación creativa en otros. Es por esto que acudí a la *comunidad de papercraft de Latinoamérica en Facebook* cuyo nombre es *Pepakura cosmaker* y luego

de una convocatoria, se logra trabajar con un grupo focal en donde somos tres integrantes, Carlos el cual es uno de los fundadores y moderadores del grupo, un joven Mexicano, el cual se dedica a varios emprendimientos entre ellos la venta de máscaras que realiza en papercraft, el siguiente integrante es Oscar un joven venezolano, el cual actualmente está cursando la carrera de medicina pero a pesar de todo siempre busca la forma de explorar el papercraft ya que es algo que le apasiona y tiene un interés por relacionar esto de algún modo con la medicina y finalmente estoy yo, me incluyo en el grupo ya que pues mi trabajo adquiere un sentido autobiográfico y a partir de mi experiencia busco compartir lo que sé desde mi formación como licenciado en artes visuales con mis compañeros del grupo focal, al mismo tiempo que voy aprendiendo de ellos.

Instrumentos de recolección

Este apartado da muestra del proceso de recolección de información, y de los instrumentos con los que trabajé, para esto hay que resaltar que teniendo en cuenta que es un trabajo que parte desde una experiencia propia, pero que también se cuestiona por las experiencias de un grupo focal, hubo instrumentos que respondieron a cada uno de estos casos.

En cuanto a mi propia experiencia, realicé ejercicios visuales y su posterior análisis, tomando como elementos de creación el registro fotográfico y audiovisual de las máscaras que realizó, para llegar a nuevas construcciones como pueden ser el atlas visual inspirado en el atlas de mnemosyne de Warburg, el video desde el film

ensayo y video performance, la idea es generar un registro propio en este mismo documento que dé cuenta de mi experiencia y así poderla compartir con otros.

Con respecto al ejercicio con el grupo focal, se llevaron a cabo encuentros mediados por las TIC donde los instrumentos de recolección eran entrevistas no estructuradas y notas de campo donde lleve un registro de lo que acontecía en los encuentros, además se motivó a los participantes a compartir el registro de su producción visual en relación con el papercraft y de este modo crear narraciones a partir del texto y la imagen, al igual que lo realizó en la escritura sobre mi propio proceso de creación de máscaras en papercraft.

Planeación y propuesta de actividades de investigación

Consideré hacer una indagación autónoma donde exploré mi proceso de creación en relación con el papercraft y las máscaras, así como los vínculos que puede generar con la imaginación creativa, pero también el interés por compartir mis experiencias y aprender de otros en donde el papercraft sea el punto de partida para generar espacios y actividades que permitan potenciar la imaginación creativa con un grupo focal de la comunidad de *Facebook* de Latinoamérica.

A continuación, presento dos propuestas de actividades, en primer lugar, se exponen una serie de sesiones planeadas a partir de los aspectos significativos que he ido encontrando en la investigación y que puedan aportar de manera positiva a concretar y darle valor al relato de mi experiencia propia como una persona creativa e

imaginativa, además de docente de artes visuales en formación y creador de máscaras en papercraft.

Siguiente a esta planeación expongo una segunda que corresponde a las sesiones y actividades previstas a realizarse con el grupo focal de la comunidad de papercraft de *Facebook*, las cuales responden a un interés por indagar en las preocupaciones e intereses que se desprenden de mi investigación en otros, compartiendo mi experiencia y permitiéndome generar un aprendizaje mutuo. Me permito hacer un paréntesis para comentar que la mayoría de las fechas de esta segunda planeación anteceden a la de la primera, ya que como he mencionado anteriormente en un principio se pretendía trabajar únicamente con población, pero dado el sentido personal que ha tomado rumbo en la investigación no sería justo desconocer mi propio relato en relación con la imaginación creativa y la creación de máscaras en papercraft.

Como mencioné en los párrafos anteriores a continuación se presenta la primera planeación que corresponde a actividades de indagación propia.

FACULTAD DE BELLAS ARTES - LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Planeación de actividades.

Exploración personal, más allá del papercraft					
Población a quien está dirigida: Yo, como investigador y creador de máscaras en papercraft					
Tiempo	Número de sesiones		Número de horas		
	3		1 hora por sesión		
Tema	General		Específico		
	Papercraft		Máscaras, creatividad e imaginación		
ACTIVIDAD INICIAL O DE EXPLORACIÓN					
Nombre de la actividad	Objetivo	Metodología	Descripción	Fecha	Tiempo
Atlas mnemotécnico de imágenes significativas.	Generar reflexiones a partir de un recorrido visual, de imágenes significativas que puedan generar una narrativa que refleje nuevas significaciones con respecto a la infancia, mi proceso creativo y su evolución y las máscaras.	A partir de tres categorías, que serán juguetes e infancia-Proceso creativo y papercraft y máscaras, generar un atlas mnemotécnico a partir de la recopilación de imágenes significativas que evoquen relatos y relaciones valiosos.	A partir de una serie de imágenes que irán organizados en una serie de categorías se pretende ir creando un relato visual que juegue con la relación de imagen y texto para poder llegar a interpretaciones significativas de mi proceso creativo.	Del 9 al 12 de noviembre	3 horas
ACTIVIDADES DE INTRODUCCIÓN					
Nombre de la actividad	Objetivo	Metodología	Descripción	Fecha	Tiempo
Producción de un video del proceso de creación de una máscara.	Reflexionar el proceso de creación de una máscara más allá de lo evidente, intentando un acercamiento con el film ensayo, permitiendo indagar todo lo que evoca crear una máscara en papercraft a partir de mi propia experiencia.	Tomando un video que aparentemente tiene formato de tutorial, pero acompañado de un audio donde se narra de forma evocativa mis sensaciones y todo lo oculto detrás de esta práctica se busca un acercamiento a otros modos de ver el papercraft y la creación de máscaras	Tomando algunos videos que he realizado de como hago mis máscaras y editándolo, acompañándolo de un relato que exprese de manera imaginativa lo no contado de este proceso busco compartir el lado que no se conoce de esta práctica y al mismo tiempo contar parte de mi historia.	Del 21 al 27 de Diciembre	3 horas.

ACTIVIDADES DE CREACIÓN					
Nombre de la actividad	Objetivo	Metodología	Descripción	Fecha	Tiempo
Creación de un personaje propio (la máscara de Rex)	Generar un personaje propio a partir de la creación de una máscara con subjetividad propia que responda a mi alter ego de infancia.	La idea es crear un personaje basado en mi propia identidad y en Rex que es mi juguete favorito, mi posesión más valiosa, no se trata de plasmar en mi mismo la cara del juguete en una máscara, sino plasmar en una creación propia como mi niño interior ve a este personaje, aquel alter ego capaz de hacer y ser cualquier cosa, desde un perro con súper poderes, hasta el mejor piloto de carreras del mundo.	Tomando un juguete muy sencillo, el cual es un pastor alemán de plástico, pero que es un gran detonador de imaginación, pienso generar una máscara de este mismo, mi intención va más allá de hacer una máscara de un perro que yo pueda usar, es mas de ver en esta mascara aquel alter ego, aquel personaje al que yo le atribuía de pequeño la capacidad de hacer y ser cualquier cosa que mi imaginación determinara, siendo así como un tipo de súper héroe cuyo poder es tener cualquier poder que imagine.	30 de noviembre al 21 de diciembre	libre

Evaluación

En el caso de esta primera planeación y al ser un proceso personal, la evaluación y registro de las diferentes sesiones se realizó en este mismo documento en el apartado de la interpretación, generando reflexiones y conclusiones de cada una de las actividades previstas.

Aclarando lo que respecta al proceso de planeación personal a continuación podrá encontrar lo referente a la planeación pensada para el grupo focal de la comunidad de papercraft de *Facebook* de Latinoamérica.



FACULTAD DE BELLAS ARTES - LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Planeación de actividades.

Indagando el papercraft hacia la creación de un personaje		
Población a quien está dirigida: Grupo focal de la comunidad de papercraft de latino américa		
Tiempo	Número de sesiones	Número de horas
	6	1 hora por sesión
Tema	General	Específico
	Papercraft	Máscaras, creatividad e imaginación

ACTIVIDAD INICIAL O DE EXPLORACIÓN

Nombre de la actividad	Objetivo	Metodología	Descripción	Fecha	Tiempo
Entrevista de acercamiento	Identificar las relaciones de cada participante con el papercraft, la creación de máscaras, la creatividad y la imaginación	Se aplica una entrevista no estructurada, por medio de la plataforma Google forms donde el participante tenga libertad en sus respuestas.	A partir de una entrevista de Google forms enviada a los participantes se espera conocer más de cada uno de ellos y su relación con el papercraft en función de la creación de máscaras la creatividad y la imaginación	Del 13 al 16 de agosto	1 hora

ACTIVIDADES DE INTRODUCCIÓN					
Nombre de la actividad	Objetivo	Metodología	Descripción	Fecha	Tiempo
Reflexión a partir de la entrevista	Socializar las respuestas de la entrevista generando un dialogo que permita profundizar los temas de importancia para mi investigación.	A partir de las respuestas de cada participante en la entrevista, por medio de la plataforma meet se pretende generar un encuentro que propicie la socialización y discusión de estas y así nutrir los datos de investigación.	La idea es reunirme con cada uno de los participantes y hablar de las respuestas que se generaron en la entrevista, además también contarles mi experiencia con el papercraft y así encontrar vínculos y relaciones con sus respuestas.	Del 20 al 25 de agosto	2 horas.
Referentes de la cultura visual en relación con las máscaras	Identificar los referentes de la cultura visual de los participantes en relación con las máscaras y el cosplay.	A partir de las experiencias anteriores que han tenido los participantes con las máscaras y disfraces generar un acercamiento e indagación de si esto está relacionado con la infancia, además de investigar de donde surge este interés por la creación de máscaras, cascos y el papercraft mismo.	A partir de un relato cada participante relatará cual fue su primer acercamiento a las máscaras, cosplay, disfraces y similares, de este modo poder ver si hay alguna relación con la infancia, además de conocer de dónde surge este gusto por la creación de máscaras en los participantes. Además también de elegir una película, serie, anime o similar donde algún personaje use una máscara y analizar cuál sería la función de esta para el personaje	Del 25 al 30 de agosto	1 hora.
Buscando la máscara o proyecto más significativo	Reflexionar a partir de los proyectos de papercraft, cual es el más significativo identificando que elementos le dan este valor.	Haciendo un análisis de los proyectos que hemos realizado en papercraft cuál ha sido el más significativo, indagando que lo hace especial sobre los demás proyectos.	Cada participante buscará cual ha sido su máscara o proyecto de papercraft más significativo poniendo en relación que genera este vínculo y como esto puede estar relacionado con la subjetividad propia. La idea es que yo también participe de esta actividad y así poner en dialogo mi propia experiencia con los participantes	Del 6 al 10 de septiembre	2 horas.

ACTIVIDADES DE CREACIÓN					
Nombre de la actividad	Objetivo	Metodología	Descripción	Fecha	Tiempo
Creación de un personaje a partir de una máscara en papercraft	Generar un personaje propio a partir de la creación de una máscara con subjetividad propia	<p>La idea es crear un personaje basado en nuestra propia identidad, tomar elementos con los que nos identifiquemos y los aspectos que surjan de las reflexiones de las actividades anteriores para crear una máscara con la que cada participante se identifique.</p> <p>Se planea que este proceso sea algo largo por lo que se le harán encuentros de seguimiento</p>	<p>Cada participante pensará e irá planeando el proceso de creación de una máscara, que sea un modo de identificarse a sí mismo, muchas veces que se planea realizar un proyecto en papercraft es con el objetivo de realizar un personaje ya existente, en este caso cada uno creará su propio personaje, a partir de combinar elementos con los que se identifica y así evidenciar su propia subjetividad a partir de una máscara o casco, cambiar la función de ocultar de la máscara para que sea un elemento que cuente una historia propia, nuevamente pienso involucrarme en este ejercicio.</p>	Del 30 de noviembre al 21 de diciembre	libre

Evaluación

Para este proceso con los dos integrantes del grupo focal se hizo un registro acerca de la participación y los aportes de ellos en cada una de las sesiones, encuentros y actividades. El objetivo para este proceso fue motivar el diálogo y el intercambio de experiencias en relación con el papercraft y los diferentes modos de hacer a partir de esta técnica y partiendo de esto se busca llegar a reflexiones en relación con la imaginación creativa, el arte y los procesos de creación de papercraft, de cascos y máscaras.

PROCESO CREATIVO Y ELABORACIÓN DE MÁSCARAS

Este apartado estará dividido en dos partes, el primero referente al proceso creativo y el segundo en relación a la elaboración de máscaras, en cuanto al proceso creativo o de creación pretendo abordar lo que nos mencionan algunos autores, acompañado de mis propias percepciones a partir de mi experiencia y resaltando como la creatividad y la imaginación también tienen gran influencia en los procesos del papercraft para el caso de la realización de máscaras. Y para finalizar en la parte que corresponde a la elaboración de máscaras ya hablaré desde mi propia experiencia, de lo que he logrado aprender a lo largo de mi vida creando diversas máscaras en papercraft.

Proceso creativo

Sé que todo lo que ya he mencionado en la categoría anterior es de gran importancia, pero cabe resaltar que para poder potenciar la imaginación creativa a partir de mí mismo y con los compañeros del grupo focal del grupo pepakura cosmaker de Facebook, fue necesario pensar en el proceso creativo, el cual estuvo mediado en unos espacios de laboratorio de creación donde se resignificaron las máscaras y sus potencialidades. En pocas palabras para esta investigación fue fundamental implicar las máscaras en un proceso creativo que permitiera generar un sentido de interés y fortalecimiento de la imaginación creativa en los participantes.

En referencia al proceso creativo podría establecer una definición a partir de lo que pueda mencionar en el marco teórico en la categoría de la imaginación creativa, ya

que hay relación directa entre creatividad y la creación (además que esta relación implicaría que la imaginación también esté presente), sin embargo utilicé el mismo método aplicado para definir el concepto de imaginación creativa, lo que sería un proceso y posteriormente lo creativo para luego dar una definición del concepto en conjunto.

Según la Real Academia de la lengua Española (RAE), en su tercera definición, un proceso es el conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial. Por lo tanto, un proceso en mis propias palabras sería el paso a paso de una acción para lograr un resultado u objetivo.

Respecto a la definición de lo creativo considero que es la capacidad de aplicar la creatividad para algún fin (para crear algo). Sin embargo muchas personas al tener su creatividad condicionada tienden a considerar la creación como algo inalcanzable para alguien común, algo que solo puede desarrollar un ser único dotado de habilidades artísticas o científicas, respecto a esto Garavito, E. (2018) afirma:

Sin embargo, crear sigue siendo una atribución casi exclusiva del campo del arte y para calificar las actividades surgidas de la cotidianidad se sigue usando la palabra *creatividad*, envolviéndolas así en discursos que reiteran una vez más la marginalidad de la cotidianidad humana; de ese modo, se aleja la atención de los ejercicios aparentemente menores e invisibles que ponen en cuestión el real potencial creador humano. (p.423)

Concuero con el planteamiento de la autora, no obstante, considero que a las actividades surgidas en la cotidianidad muchas veces ni siquiera se les atribuye la

característica creativa, sino más bien el carácter de un pasatiempo, hobby, entre otros. En este caso y basado en mi argumento anterior difiero de la intención con la que se usa la palabra creatividad, por lo que considero que atribuirle este concepto no es el problema; para mí el problema es que la creatividad no está posicionada como una característica fundamental del acto artístico, ya que el arte es la forma máxima de expresar nuestra imaginación creativa. Desde mi perspectiva pensaría que el problema radica en que muchas personas se sienten ajenas al campo artístico, ya que su formación ha estado condicionada a lo supuestamente lógico e “importante”, marginando sus capacidades creativas, por lo que la creación en la cotidianidad incluso podría quedar excluida también de la noción de creatividad.

Los procesos creativos son sumamente importantes en nuestra vida, es la forma de plasmar de alguna manera nuestras experiencias, de contar historias a partir de nuestras creaciones, es la forma de poner en práctica nuestra imaginación creativa en la vida diaria.

Cualquier acción humana incorpora dentro de sí una potencia creadora que, proyectada en la acción, se dinamiza y recrea permanentemente. Cada ser humano posee una condición creadora con la que construye su vida, elabora cosas, teje relaciones sociales. Las acciones cotidianas requieren de un prolongado y existente proceso de transformación; no son estáticas pues siempre existirá la posibilidad de que se realicen con menor esfuerzo y desempeño (Garavito, E. 2018, p.425).

Teniendo esto en cuenta podría definir el término proceso creativo como: acción donde se ejecutan una serie de pasos para obtener un fin creativo mediado por la creatividad, dicho de manera sencilla es la forma creativa de establecer una ruta para obtener un producto creativo ya sea tangible o intangible. Es un proceso constante donde uno pone en práctica su potencialidad creadora y la imaginación creativa, es la forma de expresar todas las capacidades de la creatividad y la imaginación, (la posibilidad de crear creándonos a nosotros mismos).

Entonces enfocándome en mi investigación podría considerar el proceso creativo como la forma en que aplicó la imaginación creativa en una serie de esquemas divididos en fases que me permiten poder elaborar una máscara, la cual responde de un modo u otro a una historia creada a partir de la subjetividad, la imaginación y la creatividad.

Elaboración de máscaras

En cuanto a la elaboración de máscaras es importante resaltar que me enfoqué en mi propia experiencia, hay miles de técnicas y procesos para realizar máscaras, sin embargo, yo me enfoco en las máscaras creadas a partir de la técnica de papercraft. Dicha técnica consiste en modelos que se encuentran en internet en formato .pdf o .pdo, los cuales se descargan, se imprimen, se recortan (ya que viene distribuido en varias páginas donde está su despiece en 2d) y finalmente luego de recortar todas las piezas del modelo, estas se ensamblan entre sí con algún tipo de pegamento hasta que se obtiene un objeto 3d.

Respecto a los modelos que son en formato .pdf, estos por lo general traen instrucciones al principio que indica su proceso de creación, como se evidencia en la imagen 2.

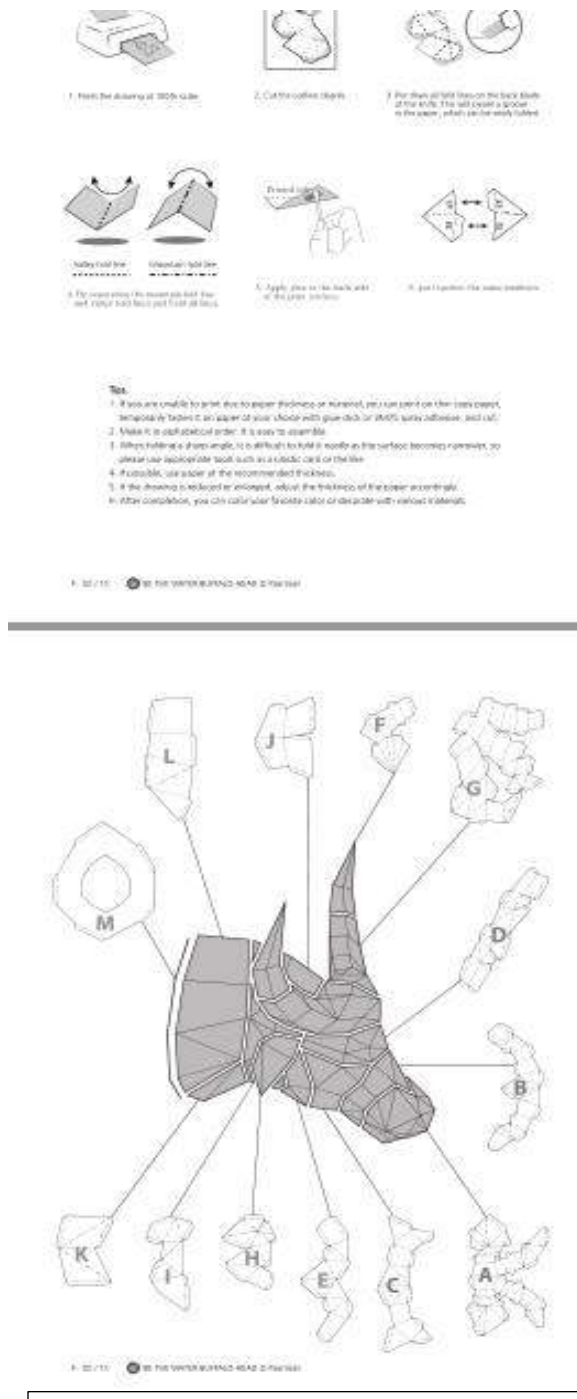


Imagen 2. Instrucciones de un modelo de papercraft. Archivo fotográfico personal.

Otro formato usual en el cual se encuentran los modelos de papercraft es el formato .pdo, este tipo de formato solo se puede abrir con un programa conocido como pepakura el cual es un ejecutable gratuito que puede ser descargado para computadora con sistema operativo Windows en el siguiente link: <https://tamasoft.co.jp/pepakura-en/download/index.html>.

Este es un software muy completo ya que permite visualizar los archivos en dos ventanas, la derecha contiene las páginas con cada una de las piezas necesarias para armar el modelo y en la ventana de la izquierda nos muestra el modelo ya finalizado. Con el mouse de nuestra computadora podemos acercar, mover, girar e incluso se puede seleccionar una zona en específico de nuestro modelo, la cual quedara señalada en ambas ventanas para identificar fácilmente a que pieza corresponde esa zona en el modelo ya ensamblado. (Para comprender mejor lo descrito anteriormente ver imágenes 3, 4 y 5).

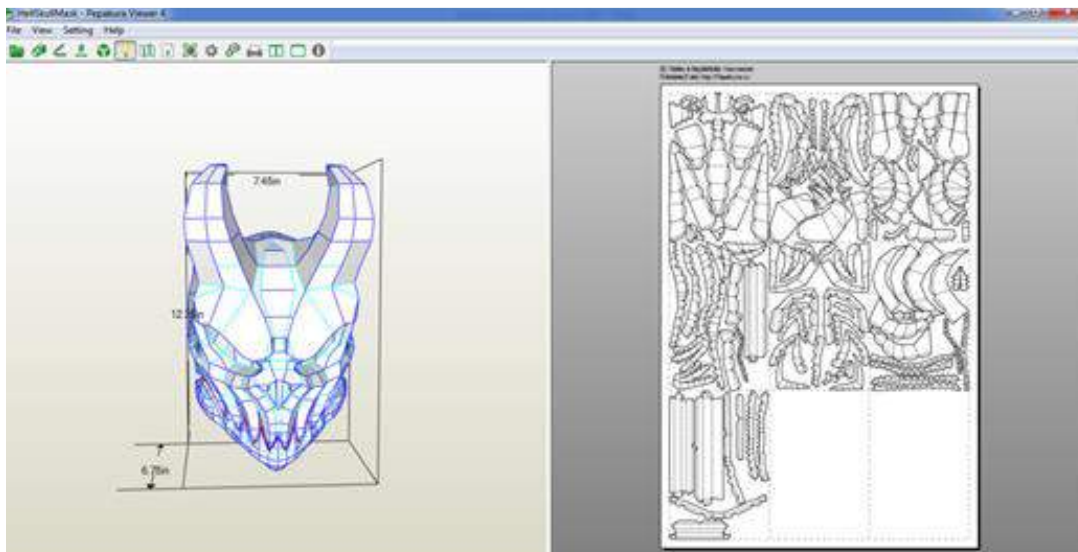


Imagen 3. Interfaz del programa pepakura, archivo fotográfico personal.

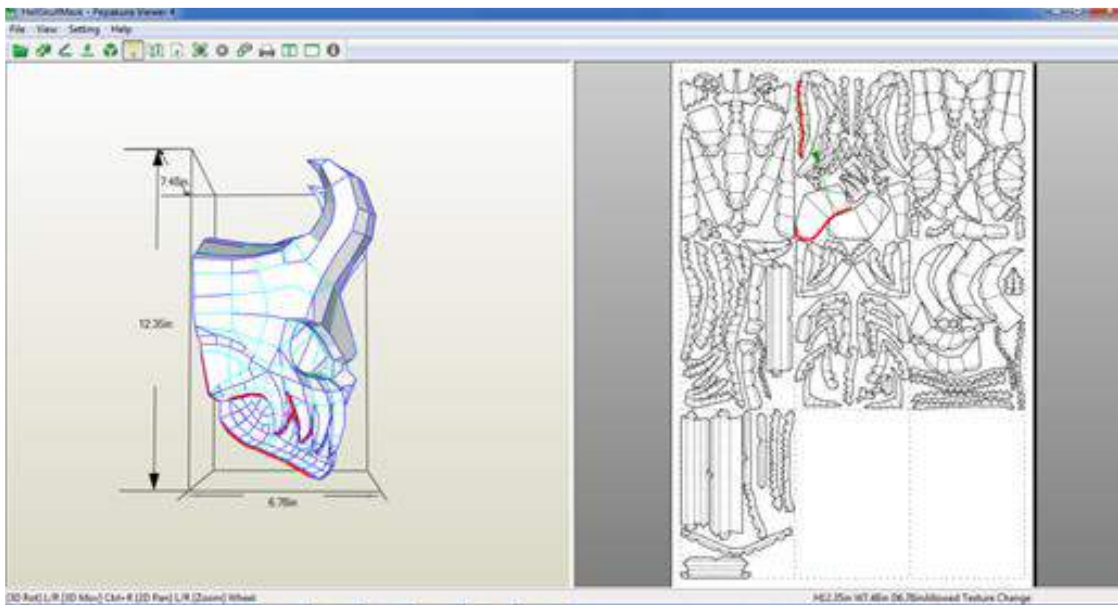


Imagen 4. Interfaz del programa pepakura, archivo fotográfico personal.

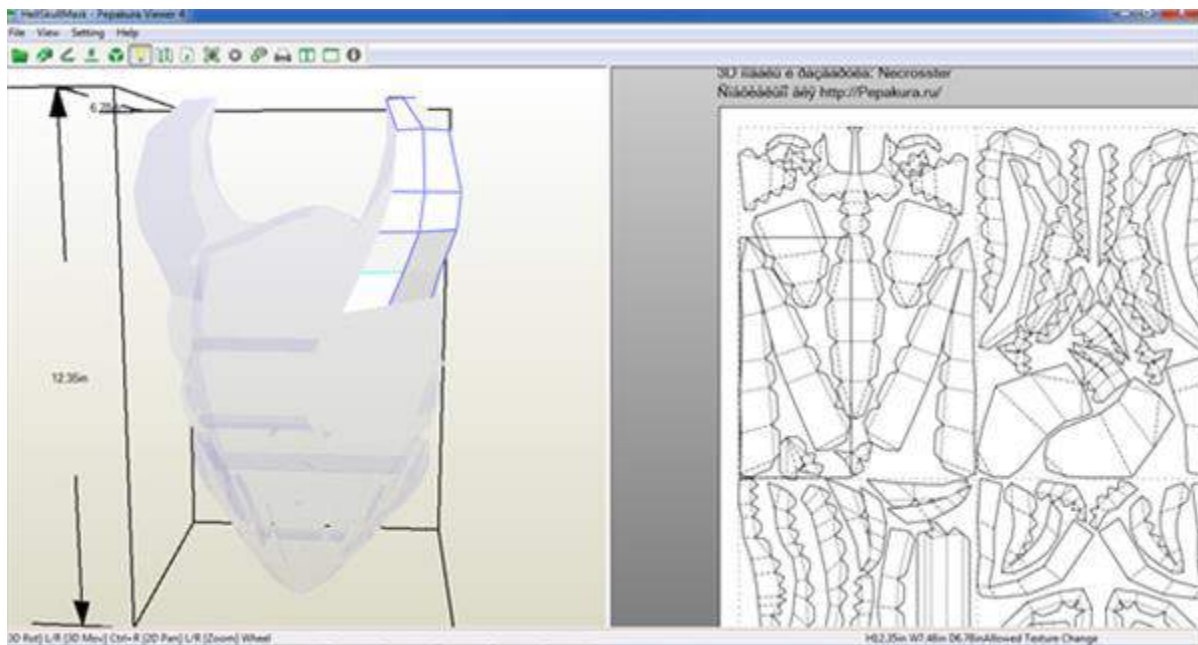


Imagen 5. Interfaz del programa pepakura, archivo fotográfico personal.

Considero que es un programa muy valioso, además de lo que ya mencioné hay dos versiones del mismo programa que se descargan juntos el viewer y el designer, el primero cumple la función de visualizador de los modelos, permite imprimir el modelo definitivo y ajustar su escala; el segundo ya tiene más opciones nos permite modificar un modelo ya existente, permitiendo redistribuir sus piezas, editar alguna que quedara mal dividida, quitar piezas del modelo si quizás tenemos la intención de solo usar una parte de este modelo o incluso crear nuestro propio papercraft a partir de un archivo de modelado en 3d.

Ya conociendo las posibilidades que tenemos debemos buscar la base de la máscara que deseamos realizar (aclaró que con el papercraft no solo se pueden hacer máscaras, sino también modelos a escala de autos, aviones, armas, edificios, personajes, entre otros). Una vez ya tenemos el modelo que queremos lo descargamos, que por cierto en internet hay infinidad de modelos, solo basta poner en el buscador de Google (o el que sea de nuestra preferencia) lo que deseamos realizar más la palabra papercraft.

En internet hay casi que un universo de posibilidades para esta técnica, existen múltiples opciones para descargar un archivo de papercraft por lo cual no existe un lugar específico, las opciones son múltiples, desde páginas, blogs, grupos de Facebook, Instagram, Pinterest, YouTube. Es por esto que resumir las opciones a una página en específico sería limitar el alcance que existe para encontrar los archivos base, no obstante, si existen dos grandes grupos de archivos, los gratuitos que son la gran mayoría y los premium, estos últimos requieren un pago para poder acceder a los mismos, el precio de estos no es muy alto y por lo general son archivos únicos o con

mayor calidad y detalles, por lo cual es normal encontrarlos en páginas de venta de artículos en internet como puede ser MercadoLibre o Ebay.

Una de las ventajas de las comunidades o grupos de papercraft en Facebook es que muchas veces se realiza un canjeo de archivos Premium, además si uno tiene dificultad para encontrar algún archivo los demás le ayudan con esto, ya que constantemente se suben a los archivos del grupo por lo que estas comunidades son las bases de archivos más completas que se pueden encontrar por lo cual recomiendo estos grupos en especial uno de los que yo hago parte al cual se puede acceder a partir del siguiente link <https://www.facebook.com/groups/234621326729147> lo que si aconsejo es tener cuidado ya que algunas personas deshonestas venden archivos que no les pertenecen o incluso algunos que son gratuitos.

Para ilustrar el proceso de creación de un elemento en papercraft dividí este en varias fases, en cuanto a lo anteriormente mencionado correspondería a la fase de los formatos de los archivos de papercraft, la búsqueda de los mismos y la interfaz del programa pepakura. Para complementar las siguientes fases tome de referencia el proceso de elaboración de un casco de Deadpool del cual tengo registro, partiendo desde la creación y modificación de un archivo que corresponde al casco de otro personaje llamado *Flash*.

Fase de selección del archivo, impresión y recorte del mismo.

A continuación, les mostrare el proceso de creación de la última máscara que realicé, para esta utilice la base de un casco de flash alternativa (ver imagen 6).

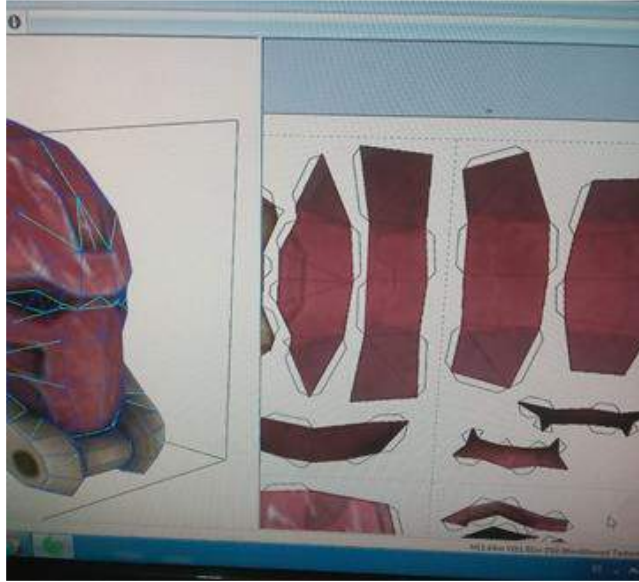


Imagen 6. Interfaz del programa pepakura, archivo fotográfico personal.

A partir del modelo base el siguiente paso es imprimir el modelo que voy a utilizar, en mi caso yo realizo la impresión en papel (preferiblemente reciclado), recorto las piezas del modelo para poder transferirlas a un material más resistente para recortarlas nuevamente. Yo les recomiendo el cartón cartulina porque es un material más rígido que el papel, pero a pesar de esto se deja plegar sin dañarse (ver imágenes 7, 8 y 9).



Imagen 7 e Imagen 8. Proceso de creación de una máscara, fotografía digital, archivo



Imagen 9. Proceso de creación de una máscara, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

Fase de plegado de las piezas para su posterior ensamblaje

Ya teniendo las piezas traspasadas al cartón cartulina y recortadas se les realiza los pliegues o dobleces. En este caso les recomiendo utilizar un cúter, bisturí, exacto (o como lo conozcan), deslizando la cuchilla sin ejercer mucha presión, esto facilita el proceso y evita que el cartón se arrugue o que el pliegue se desvíe de la marca. Ver imagen 10.



Imagen 10. Proceso de creación de una máscara, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

Fase de armado a partir de las piezas ya plegadas.

Una vez que ya se le realizan todos los pliegues en las piezas, estas se van ensamblando con ayuda del programa o de las instrucciones que tengamos a la mano, (les recomiendo usar un pegamento acorde al tipo de material empleado para la elaboración de su máscara) en mi caso yo utilizo silicón frío, también conocida como silicona líquida, para aplicar esta sobre las pestañas de unión de la piezas les recomiendo usar un palillo de madera o similar, ya que este producto al ser manipulado directamente se tiende a untar en los dedos lo que genera que se nos manche nuestro modelo o incluso que se vuelva dificultoso su ensamblaje. Ver imágenes 11, 12, 13 y 14

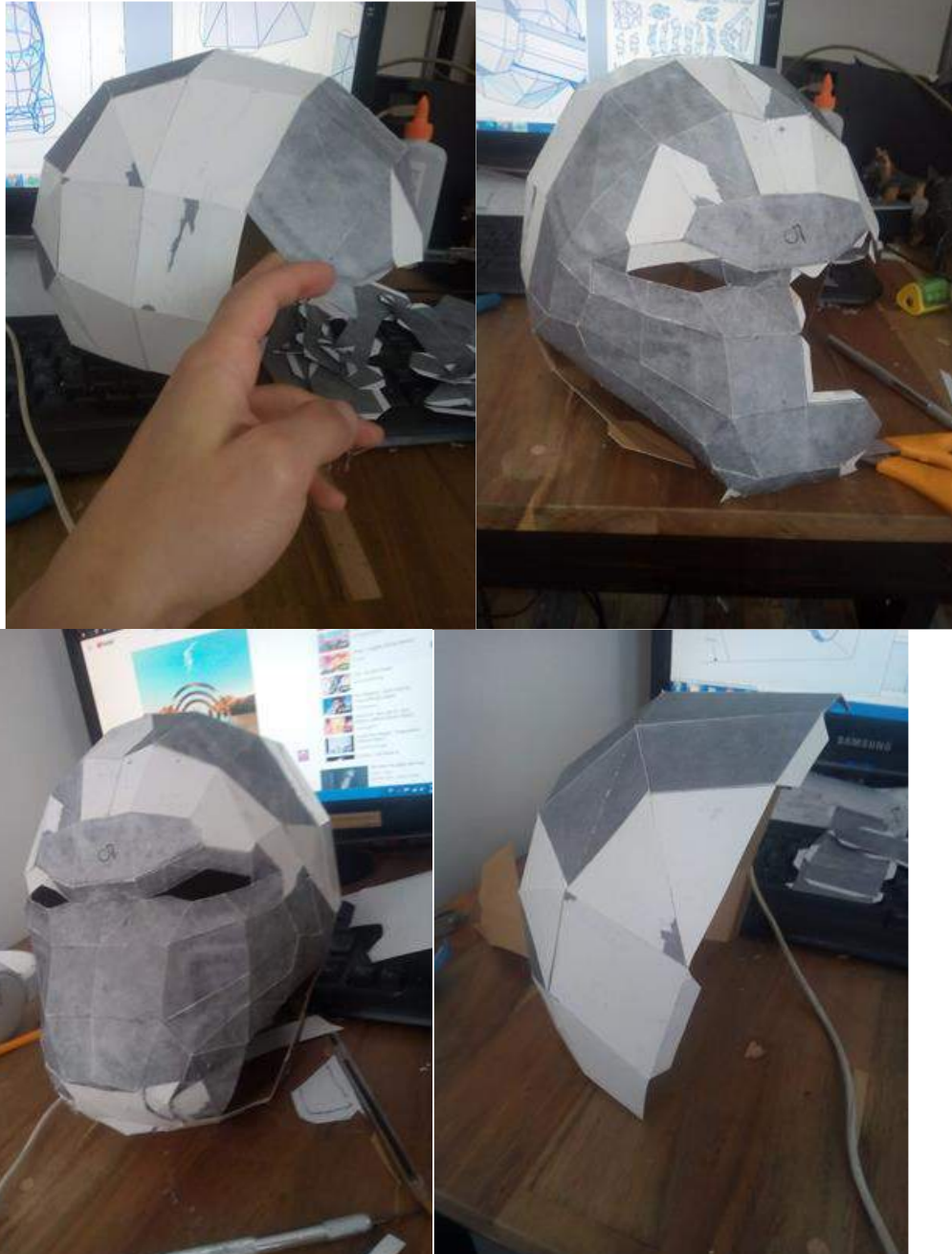


Imagen 11, Imagen 12, Imagen 13 e Imagen 14. Proceso de creación de una máscara, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

Modificación del modelo original para crear otro personaje.

Hasta aquí el modelo base estaría casi terminado, sin embargo yo no quería realizar este modelo tal cual, sino que fue el punto de partida para elaborar una máscara tipo casco de armadura de un personaje llamado *Deadpool*. Es así que entra en juego la imaginación creativa y aunque esta ha estado presente en todo el proceso creativo es la que me permite tomar un modelo ya existente y adaptarlo para crear una versión propia de este personaje, ya que aunque este parta de un modelo ya existente la modificación que se le hace es propia lo que genera que sea un modelo único adaptado a mi propia interpretación. Ver imágenes 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 y 23.



Imagen 15, Imagen 16, Imagen 17 e Imagen 18. Proceso de creación de máscara de Deadpool, fotografía digital, archivo fotográfico personal.



Imagen 19 Imagen 20 Imagen 21 e Imagen 22. Proceso de creación de máscara de Deadpool, fotografía digital, archivo fotográfico personal.



Imagen 23. Proceso de creación de máscara de Deadpool, fotografía digital, archivo fotográfico

Fase de refuerzo del modelo, para que sea más resistente.

Una vez que ya tenemos nuestro modelo finalizado lo podemos pintar, pero yo les aconsejo que lo refuercen de algún modo, para esto hay diversas técnicas dependiendo del material base que utilizamos y del acabado final que le pretendemos dar a nuestro modelo, en el caso de las máscaras yo utilizo tiras de papel Kraft rasgado las cuales voy pegando a la máscara con una mezcla de pegamento de carpintería (colbón, pegamento blanco), con agua. Es importante dar la cantidad de capas suficientes para que la máscara quede resistente, una vez que esta seca le doy una última capa de pegamento y agua, combinado con una pequeña porción de estuco plástico o boquilla; la cantidad de este producto depende del acabado que pretendamos darle, pero como consejo es mejor evitar agregarle demasiado o quedara con grumos, además que se puede dificultar aplicarlo en la máscara uniformemente por lo que será necesario lijar. Ver imágenes 24, 25, 26, 27, 28, 29 y 30.



Imagen 24, Imagen 25, Imagen 26 e Imagen 27. Proceso de creación de máscara de Deadpool, fotografía digital, archivo fotográfico personal.



Imagen 28, Imagen 29 e Imagen 30. Proceso de creación de máscara de Deadpool, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

Fase de pintado y acabados finales.

Terminado el proceso anterior y una vez que ya estamos conformes con la rigidez de nuestra máscara, procedemos a la etapa final que sería la estética, aquí finalmente la pintamos a partir del esquema mental que nuestra mente ha creado gracias al proceso generado por la imaginación creativa, es aquí donde todo lo que construimos desde la subjetividad toma forma. Ver imágenes 31, 32, 33, 34 y 35.



Imagen 31 e Imagen 32. Proceso de creación de máscara de Deadpool, fotografía digital, archivo fotográfico personal.



Imagen 33, Imagen 34 e Imagen 35. Proceso de creación de máscara de Deadpool, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

Finalmente nuestra máscara está casi terminada, se ha culminado el proceso creativo, en el cual implicamos nuestra imaginación creativa, desde la construcción de un boceto mental de cómo iba a quedar, hasta la máscara ya terminada. Aquí culmina esta experiencia, pero la motivación por seguir nutriendo la imaginación creativa siempre nos lleva a tener la necesidad de seguir creando, ver imagen 36.



Imagen 36. Máscara de Deadpool terminada, collage fotográfico digital, archivo fotográfico personal.

Puede que el personaje de Deadpool no sea una creación propia, incluso en su origen, cuando este personaje fue creado para los cómics estaba inspirado en un personaje ya existente del universo de DC cómics llamado Deathstroke, esto fue aprovechado como una burla por parte del creador de Deadpool utilizando el mismo

apellido del nombre real de Deathstroke Slade Wilson al nombrar al hombre detrás del traje de Deadpool Wade Wilson.

Es común que varios de los personajes de DC y Marvel se parezcan o compartan características. Considero que a esto se refería Vygotsky con lo de la imaginación creadora como la capacidad de tomar experiencias y cosas ya existentes para generar algo nuevo, si bien es cierto que mi máscara está inspirada en algo que ya existe como es Deadpool de la cual hay múltiples archivos en internet, mi creación es única en la medida que tiene características propias.

Para reforzar mi idea anterior voy a describir algunas de las características que hacen única mi máscara, la primera es que partiendo del poder de Deadpool que le permite regenerarse a nivel celular desde mi interpretación considero que a pesar de esta habilidad igualmente sentiría dolor, por lo cual mi máscara es más un tipo de casco el cual sería mucho más resistente que la máscara de tela que utiliza en los cómics. También ya pensando mi casco desde la funcionalidad por lo general las máscaras de tela tienden a acalorar bastante a su portador por lo cual este casco tiene una malla metálica a los costados para cumplir la función de refrigeración y así facilitar su uso durante periodos extensos.

No toda creación nueva parte totalmente de algo nuevo e inexistente, también muchas de las creaciones que existen actualmente son producto de tomar algo ya existente y cambiar su utilidad, mejorarlo o a partir de esto para generar algo nuevo. Lo mismo sucede con mi proyecto aunque este inspirado en un personaje ya existente para alguien sería complicado hacer exactamente la misma máscara o casco que he realizado ya que no hay un archivo exacto al ser una

personalización propia, por esta razón y por lo que he contado líneas anteriores es que se vería un primer acercamiento a la imaginación creativa al no seguir exactamente el patrón establecido y darle un estilo propio a cualquier cosa ya existente. Tomar esas experiencias adquiridas a partir de los referentes de la cultura visual y darles una identidad propia.

Todo esto es un ejemplo de lo que la imaginación creativa me permite realizar, es el resultado de años de exploración, es mi mundo, lo que me apasiona, es la muestra de mi subjetividad. Esto es la creación de máscaras en papercraft y es lo que espero poder compartir con otros, ver imágenes 37, 38 y 39.



Imagen 37, Imagen 38 e Imagen 39. Otras máscaras de papercraft elaboradas por mí, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

Siempre que llego a algún nuevo archivo o personaje busco darle un sentido propio, de cierto modo esto es lo que se busca con la personalización, tomar algo

común que cualquiera podría tener y darle ese toque creativo que lo diferencie de los demás, este interés por generar esas interpretaciones propias han ido aumentando con el tiempo y han estado muy influenciadas por mi formación en artes visuales.

Por ejemplo la imagen 37 la cual corresponde a la máscara del personaje de la película depredador, esta fue una de las primeras que realice por lo cual había un mayor interés en que quedara lo más parecida al referente, sin embargo en los temas como la pintura y el cabello tiene interpretaciones propias, ya que buscaba que estas rastas fueran más de apariencia como cables y quería jugar con una pintura oscura para que sirviera de camuflaje en la oscuridad.

En cambio la imagen 38 ya es mi primer acercamiento a la creación de un personaje propio inspirado en las máscaras de gas de la segunda guerra mundial, este proyecto fue realizado durante los momentos más críticos de la pandemia, siendo así un modo de llevar el confinamiento. Durante la realización de la misma me cuestionaba si quizás en un futuro llegaríamos a usar elementos de este tipo en caso de que el virus empeorara. Su proceso de creación fue a partir de dibujos por lo que este es mi primer proyecto sin usar un archivo ya establecido.

Con respecto a la imagen 39 esta si fue tomando un archivo ya establecido sin embargo no es de todo como el referente, de hecho la hice y fue mucho después cuando supe que era usada en los conciertos de una banda musical del genero deathcore. En sus conciertos e imágenes que se encuentran en línea, por lo general esta máscara es de un solo tono ya sea dorada, negra, roja entre otros, pero yo desde mi propia interpretación buscaba darle un aspecto similar al hueso. Además al ver que

la mandíbula venía separada en el archivo, ingenie un sistema para que la mandíbula de la misma sea móvil, casualmente la original tiene un sistema similar.

También aunque esta última máscara este inspirada en algo ya existente y se parezca en gran medida al referente, la imaginación creativa también estaría en la utilidad que se le puede dar a la misma, ya que a diferencia de la original yo no la uso para cantar en conciertos. De hecho con esta tuve mi primer acercamiento al performance desde un laboratorio de creación en donde busque transmitir el miedo y todas las cosas que me generan este sentimiento a otras personas. También quería ver cómo podían reaccionar las personas cercanas a mí, en especial mis padres ya que es común que tengamos una formación religiosa que está aún más arraigada en las generaciones anteriores por lo cual confieso que en un momento tuve dudas para decidirme si realizar o no este proyecto, por las características que tiene las cuales asemejan a un demonio.

MARCO TEÓRICO

Imaginación creativa

Antes de abordar una definición del término de investigación creativa, considero pertinente hablar primero de los conceptos que componen esta categoría y los cuales he mencionado incontables veces hasta ahora. Ya he resaltado en apartados anteriores la importancia de la creatividad y la imaginación, pero sé que es necesario fundamentar teóricamente ambos conceptos para dar mayor validez a lo que he ido proponiendo, es por esto que a continuación hablaré de la creatividad y la imaginación, enfocándome en su importancia y cómo a partir de estos conceptos construyó la categoría de imaginación creativa que será clave para mi proceso de investigación.

Como ya he mencionado antes considero que la imaginación y la creatividad están altamente relacionadas entre sí, en especial en procesos creativos, además al buscar referentes de alguno de estos conceptos observé que el otro siempre resalta en algún párrafo, resultan ser conceptos que se complementan. Teniendo esto en cuenta empezaré hablando de la creatividad y posteriormente de la imaginación, pero es posible que en algún momento mencione a uno de estos conceptos para resaltar algo del otro.

Continuando con el orden establecido la creatividad para mi es una capacidad que todos los seres humanos tenemos, permitiendo así crear cosas en nuestro diario vivir, según el diccionario de la Real Academia de la lengua Española, (RAE) el concepto de creatividad se entiende como la facultad de crear o como la capacidad de

creación. No obstante, vamos a intentar dar una definición un poco más detallada de lo que es la creatividad y su importancia.

La creatividad es una capacidad natural humana, por esto el desarrollo de la misma está afectado por las experiencias personales, los factores sociales y culturales. Además, es importante resaltar que la formación en nuestros hogares e instituciones externas, como las escuelas, también tienen un gran rol en el desarrollo o no desarrollo de esta capacidad. Es difícil tratar de dar una definición exacta de este término ya que al ser una cualidad innata atribuirle una definición precisa que le haga justicia es casi como tratar de definir el significado de la vida misma.

La creatividad es un término que ha sido estudiado por múltiples disciplinas y diversos autores han escrito sobre esta capacidad por lo que no es posible ver la creatividad desde un solo punto de vista. La Psicóloga educativa y doctora en educación Lilian Dabdoub identifica unos puntos en común que ella encuentra entre los autores al momento de definir la creatividad estos son:

- Es la posibilidad de transformar la realidad.
- Presenta un carácter original.
- Requiere de habilidades cognitivas y de aptitudes o disposiciones favorables por parte del individuo o grupo.
- Implica un proceso que culmina en la comunicación de la idea, hallazgo o producto a otros individuos. (Dabdoub,2003,p.3)

Vemos aquí como resaltan características comunes de la creatividad, reforzando lo he venido mencionando hasta ahora. La creatividad es una cualidad importante ya

que les permite a las personas transformar su realidad para crear posibilidades múltiples, nuevas alternativas, nuevas interpretaciones y una mirada crítica que les permita obtener la capacidad de ver y vivir el mundo de formas diferentes a las que ya están establecidas. Además, me parece importante resaltar el tercer ítem ya que muchas veces se suele ver a la creatividad e imaginación como un aspecto sin importancia al verlo como algo que no requiere de un proceso riguroso de pensamiento, por lo que no es necesario fomentar su desarrollo ya que no está relacionado con el pensamiento lógico y que además es algo que todos no alcanzamos a un mismo nivel.

La creatividad es una capacidad fundamental, básicamente aplicamos la creatividad a diario en todo lo que realizamos, es la capacidad que nos permite crearnos a nosotros mismos, de crear nuestra realidad. Iglesias Casal, I. (1999) afirma: “La palabra creatividad abarca una gama de destrezas distintas; es una actividad compleja porque a medida que creamos, vamos formando, simplificando, configurando e inventando la realidad” (p.3). Y aunque sea una habilidad que todos tenemos y que implica distintas destrezas, es importante tener en cuenta que esto no significa que no se pueda fortalecer su desarrollo, ya que a pesar de que sea una capacidad humana muchos factores influyen en que su desarrollo se reprima.

Es importante generar espacios de fortalecimiento formativo que promueva el desarrollo de la creatividad, empezando desde el aula de clases nosotros como profesores podemos fomentar el desarrollo de la creatividad y la imaginación. Del mismo modo también podemos hacer todo lo contrario, ya que existen aptitudes que

puede tomar el docente en clase que podrían llegar a matar la creatividad en los estudiantes, respecto a esto Dabdoub, L. (2003) afirma que estas aptitudes son:

- Avergonzar al alumno cuando comete un error o da una respuesta fuera de lo común.
- Controlar excesivamente y permanentemente las actividades propuestas con base en instrucciones rígidas y sin posibilidad de variación.
- Utilizar excesivamente recompensas, estrellas y sellos, que a la larga, matan la motivación intrínseca del alumno.
- Plantear expectativas inadecuadas respecto de la capacidad del alumno, ya sean muy bajas o muy altas. Un alumno talentoso puede percibir como aburrida una actividad que no le resulta desafiante. Por otra parte, un alumno que tenga alguna limitación, de conocimiento o de habilidad, para realizar una tarea, puede sentirse abrumado y desanimado si la dificultad o complejidad es muy alta.
- Restringir la libertad para elegir respecto de la forma de llevar a cabo las actividades.
- La supervisión constante del trabajo del niño (pareciera que estamos esperando en qué momento lo hace mal, para demostrarle cómo sí se hace).
- Ignorar sus esfuerzos y logros haciéndolo sentir que nunca es suficiente.

- Usar el temor al castigo o la asignación de un peso en la calificación a las actividades como forma de motivar a los alumnos.
- Enfatizar que el control exclusivo del salón de clase lo tiene el profesor.
- Utilizar conductas para “señalar” a los que salen de la norma, a los que hacen preguntas inusuales, a los que se expresan con dificultad, a los que son más tímidos, etcétera.
- Evitar “perder el tiempo” con temas que están “fuera de programa”. Por lo que existe poca oportunidad de abordar sobre ideas originales que puedan tener los alumnos o sobre inquietudes que le surgen al estudiar algún tema.
- Usar frecuentemente el “no” ante propuestas o ideas divergentes de los alumnos, sin apenas escuchar lo que quieren decir.
- Subrayar la división entre el juego y trabajo, así como la asociación entre juego-diversión-pérdida de tiempo y trabajo importancia-utilidad.
- Fomentar competencia entre los alumnos.
- Emplear estereotipos y generalizaciones para evaluar el trabajo de un alumno. (p.6)

Como he resaltado hasta ahora la creatividad es un aspecto valioso para la formación de las personas es por esto que fomentar su fortalecimiento en los procesos de formación puede ser de gran importancia a nivel personal y educativo, pero también hay que tener cuidado en nuestras prácticas educativas, ya que muchas veces de

forma consciente o inconsciente podemos terminar generando un efecto que impacte negativamente el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Es importante tener en cuenta las potencialidades que tiene la creatividad en los espacios educativos para la formación de las personas, considerando el rol que tienen las artes en su desarrollo, sin embargo, la creatividad e incluso la imaginación no solo se quedan en el campo de las artes, las mismas capacidades influyen mucho en diferentes disciplinas y aspectos de nuestra cotidianidad.

Incorporar la creatividad a la vida cotidiana en la escuela y al currículo es indispensable para favorecer la formación integral de los estudiantes, en lugar de considerarla como algo adicional que hacemos los viernes de la una a las dos, para que los alumnos se distraigan y relajen después del “trabajo” de la semana (Dabdoub, L. 2003, p.6).

Seria valioso como docentes poder también fomentar la creatividad en nuestras clases; es cierto que es una labor compleja debido a lo anticuados que son actualmente los modelos curriculares, los cuales tienen un enfoque en el conocimiento científico como el más importante, donde todo lo demás fuera de estos estándares queda relegado y es algo que no sucede solo con la creatividad y la imaginación sino también con el arte mismo, respecto a esto Dzib-Moo, D. (2009) afirma:

El escritor hace planteamientos importantes sobre los sistemas educativos y de como un mal enfoque de ellos puede llegar a matar la creatividad en los niños desde temprana edad. Porque se olvidan de que todos los niños empiezan el colegio con una imaginación brillante, una mente fértil y buena disposición a

correr el riesgo de expresar lo que piensan. Mientras los sistemas educativos piensan que son más importantes la lectura, escritura y aritmética, creyendo que con lo anterior es suficiente para ser más competitivos frente al resto del mundo y estarán más preparados con vistas al futuro. Dejando a un lado la creatividad y la imaginación. (p.64)

Debido a esto es importante resaltar la importancia de estas capacidades y su rol en un desarrollo integral que promueva una estabilidad emocional y un pensamiento lógico más completo, estas podrían ser a mi modo de ver las bases para situar mejor todo lo que ha sido relegado hasta ahora, ya que no es solo evitar bloquear la creatividad e imaginación en las instituciones sino también luchar contra los bloqueos sociales, culturales y familiares ya existentes que pueden influir negativamente en el desarrollo de estas capacidades tan importantes.

Podría citar un par de autores más para argumentar el valor que tiene la creatividad, pero considero que con los que mencioné hasta ahora son con los que más me identifico para apoyarme en la investigación. Ahora para continuar voy a abordar el otro concepto que está directamente relacionado con la creatividad y es el de la imaginación.

Al buscar la definición de la imaginación encuentro varias ideas interesantes, según la Real Academia de la lengua Española, RAE el término *imaginación* posee las siguientes definiciones: “facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales, aprensión falsa o juicio de algo que no hay en la realidad o no tiene

fundamento, imagen formada por la fantasía, facilidad para formar nuevas ideas, nuevos proyectos, etc.”.

Es interesante como aquí la imaginación se ve desde la perspectiva de la fantasía y lo no real, sé que esta relación tiene sentido, pero también es necesario no quedarse solo con esta idea ya que ver la imaginación únicamente desde la perspectiva de la fantasía y lo irreal es un gran error. Este problema ya es algo usual que en nuestros procesos de aprendizaje veamos la imaginación como algo netamente subjetivo donde su desarrollo se queda únicamente en la infancia, en el mejor de los casos, respecto a esto Nussbaum, M. (2010) afirma:

Tampoco se debe enseñar que la imaginación solo es pertinente en la esfera de la fantasía y de lo irreal. Por el contrario, el niño debe aprender a captar una dimensión imaginativa en todas sus interacciones y a observar las “bellas artes” como uno más de los dominios en donde se cultiva la imaginación. (p.140)

Es importante resaltar que la imaginación también puede adquirir un carácter objetivo y un sentido lógico que nos permite además desarrollar nuestro pensamiento creativo. Una vez más a partir de lo que enuncia Nussbaum vemos que las artes tienen un rol protagónico en el desarrollo de la imaginación, sin embargo, al igual que la creatividad la imaginación también puede ser aplicada a otras disciplinas y a la vida misma.

Retomando la idea de la imaginación y su carácter objetivo, Alessandroni, N. analiza el concepto de imaginación, creatividad y fantasía que tenía Vygotsky. “El autor entenderá, asimismo, que la imaginación es una actividad creativa que procede de lo

concreto a lo concreto, pero dirá que dicho proceder es posible únicamente gracias a la ayuda de elementos abstractos” (Alessandroni, 2017, p.55). Así podemos establecer que aunque la imaginación parta de esquemas mentales abstractos no por esto se aleja del pensamiento concreto o lógico.

La imaginación es nuestra conexión con el mundo sensible, se nutre de nuestras experiencias y reproduce imágenes que vemos a diario, pero no se limita únicamente a crear esquemas mentales que se almacenan en nuestra memoria, sino que además puede transformar estos esquemas y combinarlos para crear imágenes nuevas nunca antes vistas; Iglesias Casal, I. (1999) afirma:

La imaginación es una capacidad a través de la cual el ser humano une, combina, asocia imágenes e ideas, independientemente de su voluntad, y de este modo consigue resultados brillantes, trabajos creativos, es el lenguaje individual del inconsciente y siempre ha sido considerado como uno de los indicadores de la creatividad. (p.10)

Aquí ya empezamos a ver como la imaginación y la creatividad se asocian y van de la mano. La imaginación tiene una gran potencialidad y si se logra poner en diálogo con la creatividad puede dar origen a grandes ideas.

La imaginación tiene gran importancia en la construcción de conocimiento; cuando creamos una idea en nuestra mente (aunque esta parte del inconsciente), estamos dando origen a un boceto mental que nos permita volver este esquema que hay en nuestra cabeza en elemento real. Ya sea algo tangible como un objeto que cumpla alguna utilidad requerida, o incluso encontrar una utilidad nueva y única para un

objeto ya existente, del mismo modo existe la posibilidad de crear elementos creativos no tangibles como en el caso de las canciones, los poemas, las metáforas, las analogías, entre otros. Es más, hasta el mismo lenguaje involucra un proceso de creación, creatividad e imaginación ya que parte de un sistema de símbolos culturalmente establecidos que nos permiten comunicarnos. Como podemos ver la imaginación de algún modo u otro puede adoptar un rol objetivo en la construcción de nuestro pensamiento a pesar de partir desde lo subjetivo e inconsciente.

La imaginación ha tenido gran protagonismo en la historia humana, no sorprende que muchos autores resalten su importancia ya que ha posibilitado hacer realidad muchas cosas que por años se consideraban imposibles, por lo que pareciera no tener límites y esta misma cualidad es la que nos ha llevado a obtener logros y descubrimientos únicos, desde mi punto de vista la imaginación es el impulso de nuestra fuerza creativa.

Además de que nos impulsa a superar nuestros límites, otra posibilidad que nos brinda la imaginación es la de percibir y entender lo intangible, a través de la percepción sensible por medio de nuestras emociones, es así que lo irreal se puede volver real para nosotros siempre que nuestra mente y las capacidades de imaginación que tengamos lo crean posible.

Nos permite ver el mundo de otras formas, nos conecta con nuestra alma, con nuestro ser interior y de este modo podemos darle forma y sentir aquellas cosas que nadie ha visto hasta ahora; o las que no se le pueden atribuir formas concretas. Por ejemplo al pensar en el amor nadie puede atribuirle una forma específica, al escuchar

esta palabra muchos creamos diferentes imágenes mentales con las que podemos asociar esta emoción según nuestras experiencias, sin embargo la imaginación posibilita conectar con esa parte sensible humana que nos permite sentir el amor (no podemos ver esta emoción, pero nuestra imaginación no conecta con nuestra sensibilidad generando que todos conozcamos este sentimiento, ya sea en nosotros mismos o en otros).

Lo mismo ocurre con la tristeza y demás emociones, de este modo la imaginación nos conecta con aquello que tenemos en lo más oculto de nosotros, aquello que la ciencia no ha podido imitar hasta ahora, ya que entender nuestra parte sensible es sumamente complejo. Al tener la imaginación esta capacidad también posibilita despertar la empatía por los demás, imagino que es por esto que Martha Nussbaum resalta tanto el rol de la imaginación para poder ponernos en el lugar de otros, en su Documento *Sin fines de lucro por qué la democracia necesita humanidades (2010)*.

Enfocándome en uno de los capítulos de este documento (6. *Cultivar la imaginación: literatura y las artes*) pretendo reseñar un poco lo que su autora busca poner en diálogo en este apartado, Nussbaum resalta la importancia que tiene la imaginación en la formación de las personas y como el fortalecimiento de esta capacidad desde la educación artística puede motivar una democracia real, que tenga como objetivo combatir los puntos ciegos que existen actualmente en nuestra sociedad, resaltando tres en especial que son: el racismo, la desigualdad de género y las desigualdades sociales y culturales. Para ella la educación basada en las artes y la literatura permitirán un acercamiento de los estudiantes con la imaginación narrativa, lo

que les permita ver y entender el mundo desde el lugar del otro y así poder sentir en ellos esos puntos ciegos y combatirlos en conjunto.

En efecto, la imaginación empática puede resultar caprichosa e irregular si no se vincula con la idea de igualdad en la dignidad humana. Resulta por demás sencillo sentir una comprensión refinada por aquellas personas que se encuentran en un entorno geográfico, pertenecen a nuestra clase social o son de nuestra raza, al tiempo que se niega esa misma comprensión a quienes viven lejos o forman parte de una minoría y se los trata como meros objetos (Nussbaum, M. 2010, P.147).

Es así que la imaginación de cierto modo es un acto de resistencia para poder expresar libremente nuestra condición humana que cada vez es mayormente reprimida, estamos perdiendo nuestra capacidad de empatía y la hemos reemplazado por la indiferencia, es así como la imaginación nos permitiría crear múltiples posibilidades para mejorarnos a nosotros mismos y a otros.

Y aunque suene como una labor complicada el despertar esta imaginación empática, el arte es el camino, esto se puede lograr a partir del análisis de las desigualdades por medio de la cultura visual y las diferentes expresiones artísticas. Podemos como docentes situar a nuestros estudiantes en el lugar de otros buscando un equilibrio en conjunto, luchando contra esa indiferencia programada que nos han inculcado y así poder imaginar y crear un mundo mejor para todos o al menos una sociedad más empática en un país tan desigual como lo es Colombia.

Ahora bien, ya vimos la importancia de la imaginación y la creatividad, vimos cómo se complementan, sin embargo, para esta investigación tenía que establecer cómo estas capacidades iban a estar implicadas en la investigación; si decidía enfocarme en las dos o cada una por separado. Al final después de lo indagado hasta ahora y a partir de mi propia percepción considero que la creatividad y la imaginación trabajan en conjunto en todo proceso creativo, donde alguna de las dos se implique allí estará la otra de alguna forma.

Partiendo de lo mencionado anteriormente y tras lo indagado hasta ahora, considero que la imaginación y la creatividad están muy relacionados, en especial en procesos creativos, “ya que es aquí donde ambas capacidades suelen trabajar en perfecta armonía”. Para crear algo es necesario imaginarlo primero, esto me permite poder crear esquemas mentales abstractos que por medio de la creatividad se van volviendo reales, lo que me lleva finalmente a obtener un producto creativo de este proceso, “en mi caso las máscaras”. Es aquí donde para mí se crea un vínculo entre la imaginación y la creatividad para dar paso al concepto de imaginación creativa y a partir de este proceso se de convergencia, los resultados creativos que cada persona logra en su vida se vuelven una muestra subjetiva de su creador.

La imaginación creativa para mí es la combinación de las capacidades imaginativas y creativas en un proceso de creación, por lo que este nuevo concepto adquiere las características y potencialidades que poseen ambas capacidades ya que parte de lo emocional, lo subjetivo y lo abstracto para llegar a la creación de un objeto creativo. Me parece importante resaltar que en relación con este concepto Vygotsky maneja un término muy parecido que es la *imaginación creadora* la cual es la

aplicación de la imaginación al combinar experiencias adquiridas anteriormente y transformándolas en algo nuevo. Por lo cual fue uno de mis mayores referentes teóricos a la hora de formular este concepto.

La imaginación creativa al ser una combinación de ambas capacidades podría ser potenciada por cualquier persona. Sin embargo, al igual que sucede con la imaginación y la creatividad. Esta requiere de un proceso de fortalecimiento que permita tener más conciencia de esta (la cual quizás se encuentra reprimida) y así poder potenciarla para poder aplicarla en nuestra vida.

De cierto modo dejar fluir nuestra imaginación creativa nos permite encontrarnos a nosotros mismos y de este modo poder descubrir que somos capaces de crear cosas que reflejan nuestra identidad y sentimientos, además en nuestra labor docente poder orientar a otros a que puedan también alcanzar esta capacidad, lo cual es altamente gratificante, pero como vimos es un proceso que requiere romper con las barreras que cada persona se ha ido construyendo previamente a partir de malas experiencias y de procesos formativos que han condicionado su imaginación creativa.

Tomando la creación de máscaras como punto de referencia para profundizar el concepto de la imaginación creativa desde mi experiencia personal, puedo encontrar como esta capacidad está implicada en el proceso de creación de mis máscaras. En primer lugar, tendría la función de crear imágenes mentales que me permitan tener una idea de cómo será esta máscara una vez terminada, estos esquemas de un posible producto final surgen desde mi imaginación y se combinan con las ideas abstractas que se originan en mi mente combinando referentes visuales que ya conozco o voy consultando en el proceso y así puedo obtener ideas que aporten de forma creativa en

el proceso de creación. Más adelante también nuestra mente empieza a crear enlaces para pensar los posibles materiales necesarios que voy a utilizar y de este modo ya una vez teniendo estas ideas en mente empiezo a buscar todo lo que necesito previamente a iniciar con la elaboración de la máscara, para finalmente empezar crear esta misma la cual ya construí previamente en mi mente.

Sin embargo, la relación de la creación de máscaras con la imaginación creativa no se queda allí, también está implicada al momento de encontrar dificultades o alguna situación contradictoria que surja en el proceso; esta capacidad me permite solucionar inconvenientes e ir modificando y adaptando la máscara de acuerdo con mis necesidades. Puedo también imaginar gran cantidad de posibilidades de personalización y a partir de mi capacidad creativa irle dando los detalles finales. Además a partir de cada una de mis creaciones, la imaginación creativa se fortalece y me permite ir obteniendo mejores resultados conforme siga potenciando esta capacidad (la práctica nos permite mejorar), más allá de todas las palabras que pueda usar para describirla es necesario poder vivirla en uno mismo, encontrado una relación entre esta capacidad y aquellas cosas que nos apasionan.

En general veo que la imaginación creativa nos permite conectar con nuestro interior y evidenciar en nuestras creaciones un reflejo auténtico de subjetividad. El fortalecimiento de la imaginación creativa aportaría un desarrollo integral en las personas, además de posicionar la creatividad e imaginación en una escala más importante en los procesos de formación al evidenciar cómo estas pueden tener un sentido objetivo.

Es necesario romper las barreras que tenemos y potenciar esta capacidad, ya que esta nos da la oportunidad de conectarnos con nosotros mismos y con otros, nos brinda la posibilidad de poner en diálogo lo que muchas veces no somos capaces de expresar, aquello que ha estado reprimido. Permite darnos cuenta de nuestros talentos y pasiones, encontrar aquello en lo que somos buenos y de lo que podemos disfrutar, nos permite descubrir algo en nuestro interior, esa pizca de genialidad oculta que espera ser potenciada cada día. Sin la imaginación creativa sentiríamos un gran vacío y condicionar esta capacidad podría tener efectos negativos en nuestro desarrollo a nivel psicológico y emocional ya que nos pondría en una situación donde no seamos capaces de identificar lo que sentimos, ni poder expresarlo de alguna forma, “Convirtiéndonos en un ser condicionado a realizar lo mismo toda su vida, esperando que algún día pueda encontrar aquello que él mismo nunca ha encontrado”

Espero que a partir de lo mencionado hasta ahora pueda motivar a otros a fortalecer esta gran capacidad, al final de cuentas es una de las cosas que pretendo lograr con mi investigación. Más allá de la importancia que tiene este trabajo de grado, el hecho de cumplir este objetivo es un gran mérito personal y un gran logro en mi proceso de formación como docente.

Categorías de interpretación

El proceso de generar categorías de interpretación es de suma importancia para la investigación ya que da la posibilidad a establecer un proceso de análisis de las experiencias recogidas en la práctica, al respecto C. Romero (2005) afirma:

Es pertinente analizar, que en el proceso de categorización debe hacer una revisión minuciosa desde todos los tópicos: contextuales (realidad), teóricos e interpretativos, aunque es un momento abstracto como se lo ha mencionado anteriormente es pertinente imprimirle la pasión y entusiasmo que se requiere en la investigación. (p.5)

Como bien menciona Romero es importante realizar unas categorías que respondan a las necesidades de la investigación y que respondan a un momento que motive un gusto por esta práctica, entendiendo que este es un proceso fundamental en la investigación, que parte del análisis de unos aspectos claves que respondan a la intención de este trabajo de grado, es así que procedo a plantear unas categorías para dos momentos claves.

La propuesta de trabajar diversas categorías para dos momentos o aspectos clave deriva de lo que he mencionado en apartados anteriores, resaltar mi propia experiencia, pero también tener en cuenta el trabajo realizado con el grupo focal con el que también he llevado el proceso de mi investigación.

Aclarando esto el primer momento lo denominare “experiencia del investigador” y a este le atribuiré las siguientes categorías.

Producción visual.

Esta categoría está relacionada con la posibilidad de crear narraciones propias que me permitan entender y conocer nuevos aspectos de mí mismo que antes eran desconocidos y desapercibidos, jugando con la relación de la imagen y el texto que se posibilita desde una mirada artística lo fundamentado en la metodología de la IBA, la

idea aquí es explorar de un modo personal todos los aspectos que me interesan investigar. Analizándolos y reflexionando en cómo estos están implicados en mí, en cual ha sido su evolución y como en muchos momentos algunas cosas que derivan de estas prácticas pasan desapercibidas.

Mi pretensión es tomar el registro que llevo de mi proceso creativo e ir más allá de un simple registro, partir de los conocimientos adquiridos en mi formación como docente en artes visuales y generar relatos a partir de imágenes y videos, para darles una nueva significación y crear nuevos relatos y formas de verme a mí mismo y compartir una parte de mí que ha permanecido oculta y solo ha dado pequeños vestigios superficiales a partir de las máscaras que realizo.

Lo que intento aquí no es generar una intervención donde muestre mis máscaras y sea como, “esto es lo que puedo hacer”, es más indagar en por qué hago esto, de dónde proviene mi interés por esta práctica, cómo esto se conecta con otros aspectos importantes en mi vida como lo es la infancia, y cómo todo esto ha potencializado en mí la imaginación creativa, mi formación como docente en artes visuales y una pasión y fascinación por lo artístico y la capacidad de generar creaciones propias que respondan a la capacidad de expresar lo más profundo de nuestro ser.

Creación de narraciones propias a partir de la máscara.

En esta categoría acontece algo interesante, podría decir que es una categoría en común que aplica tanto para narrar mi propia experiencia, como para analizar las experiencias propias con mi grupo focal, la pretensión de este apartado es analizar el

proceso de creación propio, poner en diálogo la imaginación creativa para llegar a crear una máscara que responda a una subjetividad propia.

Todos en algún momento hemos tenido algo más allá a nosotros mismos, un amigo imaginario, un alter ego, un personaje de nuestros juegos infantiles, ese algo como quiera que le llamemos es muestra de la capacidad imaginativa que tenemos, muchas veces creamos personajes, incluso hay personas cuya labor implica esta actividad, muchas veces hasta la forma en que nos mostramos al mundo es de un modo o de otro, como si tuviéramos varias versiones de nosotros mismos.

El objetivo sería ver cómo tanto yo, como los integrantes de mi grupo focal ponemos en diálogo todo esto, para generar narraciones propias a partir de la creación de una máscara de un personaje que responda a nuestra identidad y así analizar el relato implicado en estas, permitiendo analizar qué aspectos entran en diálogo en este proceso enfocándome en el rol de la imaginación creativa y cómo por medio de esta máscara se generan reflexiones partiendo de los intereses de esta investigación.

Con respecto a las categorías relacionadas con mi propia experiencia considero que estas dos recogen adecuadamente mi proceso de investigación desde este aspecto clave por lo que a continuación el lector podrá encontrar las categorías relacionadas con el proceso generado con mi grupo focal.

Acercamiento y reflexión.

Esta categoría responde a la lectura del contexto de la población focal, resaltando que la comprensión total del mismo se dificulta al estar en un espacio mediado por las TICS y en donde los tres participantes de este grupo somos de países

diferentes, sin embargo se busca realizar un acercamiento al mismo como miembros de la comunidad de *Facebook* y como personas que compartimos una misma pasión por el papercraft.

Lo que se busca aquí es generar reflexiones a partir de las experiencias propias de los participantes a partir del lugar donde se sitúan y la relación que han tenido con el papercraft, la imaginación creativa y la creación de máscaras, motivando así un punto de partida para generar un intercambio de experiencias significativas entre investigador y participantes.

Procesos creativos desde la cultura visual y las experiencias personales.

Aquí ya se tiene en cuenta como es la relación de los participantes con la cultura visual, buscando llegar a comprensiones de cómo entienden ellos este concepto y cómo ha sido su construcción visual y creativa, cómo llegaron al papercraft y en qué se basan o inspiran para sus creaciones, se busca entender los imaginarios que puedan tener en relación con el papercraft, las máscaras y la cultura visual.

Indagando la conciencia o no que se tiene de como las construcciones propias y nuestros intereses creativos se constituyen a partir de elementos externos que provienen de nuestra formación cultural a partir de las imágenes que consumimos a diario como pueden ser, las películas, los videos, las ilustraciones, la publicidad, los videojuegos entre otros.

Se busca llegar a conclusiones de cómo se entiende la cultura visual desde la mirada de los participantes y extrapolar estas nociones con la mirada crítica que yo les

puedo compartir o motivar a explorar desde mi formación como docente en artes visuales.

Finalmente, para concluir con este apartado de las categorías, resalto que para este segundo tópico relacionado con las experiencias del grupo focal hay una tercera categoría la cual esta compartida en las categorías encontradas para analizar mi experiencia, por lo que comparte las mismas características ya explicadas en la de creación de narraciones propias a partir de la máscara.

INTERPRETACIÓN

El presente capítulo responde al proceso de análisis y las comprensiones obtenidas a partir de las categorías descritas en el capítulo anterior. Como mencioné en líneas anteriores estas categorías se organizan en dos grandes grupos, el primero que responde a una experiencia propia y el segundo que parte de las experiencias compartidas con mi grupo focal.

Como he mencionado repetidas veces mi experiencia ha sido fundamental en esta investigación y aunque no se tenía previsto en un inicio su rol protagónico cada vez fue cobrando mayor sentido y potencia, por lo que se sitúa antes que las experiencias colectivas, dicho esto procedo a plantear el desarrollo de estas dos categorías de interpretación.

Producción visual.

En esta categoría encontraré muestras de un acercamiento a narraciones propias usando recursos visuales como son las imágenes, en mi caso el registro de construcciones propias y elementos significativos, que se pondrán en diálogo jugando con la relación imagen texto. Además, también se utilizará el recurso del video como medio de exploración para narrar nuevas significaciones a partir de lo visual

nuevamente, pero añadiendo el recurso del audio y posibilitando un acercamiento desde otros sentidos.

Dicho esto, se procede a narrar dos actividades enfocadas en una indagación propia, la primera de ellas es un atlas mnemosyne constituido a partir de tres categorías derivadas de unas etapas que considero clave en mi proceso creativo, estas categorías son: Infancia y juguetes, proceso creativo y formativo y finalmente la categoría de máscaras. La siguiente actividad corresponde a un video pensado desde un acercamiento al film ensayo, donde se recopilen videos de mi autoría con cierto sentido de tutorial, pero con el trasfondo de resignificar la práctica del papercraft, narrando por medio de este todo lo que no se ve detrás del video mismo.

Teniendo ya introducidas las actividades que se acogen a esta primera categoría procedo a relatar la primera de ellas el atlas mnemosyne, la cual corresponde a infancia y juguetes. La construcción de este atlas fue con la intención de ir generando un relato a partir de una recopilación de imágenes que organicé en las tres categorías que mencioné anteriormente, la primera de ellas es infancia y juguetes, esta es valiosa ya que veo en los juguetes la conexión más pura con la imaginación, el juguete es el primer contacto que tenemos con la capacidad creativa humana.

Es asombrosa la cantidad de historias diferentes que un niño o niña le puede atribuir a un solo juguete incluso el más sencillo de ellos y de este modo le doy paso a Rex (ver imagen 40, 41 y 42), el cual fue mi primer amigo y el mejor de ellos hasta ahora.



Imagen 40 e Imagen 41. REX, pastor alemán de plástico ABS, fotografía digital, registro fotográfico personal.



Imagen 40. REX, pastor alemán de plástico ABS, fotografía digital, registro fotográfico personal.

La historia de Rex es interesante, por lo cual intentaré generar un relato desde los recuerdos que tengo. Y aunque resulte difícil tener recuerdos claros de nuestra infancia, siempre en mi memoria estará presente aquel día cuando tenía alrededor de 5 años y recorriendo el barrio Venecia de Bogotá con mis padres vi en una canasta aquel pastor alemán de plástico que tanto llamo mi atención. En este barrio es común que exista mucho comercio, allí habían unas tiendas llamadas popularmente *remates*, en los cuales por lo general se acostumbra a vender productos varios a precios accesibles, desde juguetes hasta elementos para el hogar.

Es así como un día me encuentro con un perro, en plástico a escala, el cual era la representación de un pastor alemán, no puedo explicar el por qué, pero mi yo de la infancia era un amante de estos animales de plástico al punto de que cada vez que podía adquiría alguno de estos juguetes con la ayuda de mis padres.

No podría explicar la razón por la cual Rex es mi juguete favorito, quizás por ser de mis primeros juguetes o quizás por estar inspirado en un perro, seres con los que crecí y por los cuales siento un gran aprecio.

Hablar de mi mejor amigo es interesante, la verdad las personas más cercanas a mí lo conocen más sin embargo hasta ahora no había tenido la oportunidad de narrar de forma formal quien es y lo que representa para mí, pero la historia no termina aquí.

Seguramente y espero que así sea en estos instantes se preguntara el porqué de su nombre y para su fortuna es otro de mis recuerdos de infancia que aun guardo con cariño, en un principio no tenía nombre pero jugaba mucho con él, al ser de un

plástico duro había resistido el maltrato que yo le daba, al golpearlo, morderlo y someterlo a las más extremas aventuras, su simplicidad es parte de su encanto y otros juguetes más complejos no resistían las exigencias de mi forma de jugar en aquel entonces, retomando el origen de su nombre confieso que he sido una persona muy tímida en especial durante mi infancia, un día me encontraba jugando solo con mi perro de plástico el cual aún no tenía nombre y en ese momento tampoco me había preocupado en darle alguno. En un momento en medio del viaje por un mundo de fantasía creado por mi imaginación mediante el juego sentí que otros niños me observaban, enfocándose en mi perro de juguete, al mismo tiempo que uno de ellos comenta “se parece al comisario Rex”. En ese momento confundido, pero intrigado por el nombre que mi compañero acababa de mencionar. Decidí combatir mi timidez y me arriesgué a preguntar “¿a quién?” Y es así como aquel niño me sugirió ver aquel programa en el canal nacional CITYTV.

Algún día me encontraba jugando en la habitación de mis padres en donde tenían el televisor encendido, el cual era el único que había en mi hogar en ese instante, recordando aquella sugerencia busqué entre los canales, que en aquel tiempo no eran tantos como ahora dicho canal sugerido, y lo dejé allí mientras jugaba ya que vi que no estaban en algo de mi interés, probablemente eran las noticias o alguna novela y para mi mente infantil todo aquello que no implicara dibujos animados no era de importancia. Pero en un instante anunciaron que a continuación darían el *Comisario Rex*, esperé ansioso el comienzo del mismo, aunque quede algo confundido cuando vi que era una especie de serie policial en donde un actor que interpretaba a un policía

resolvía casos junto a su amigo un pastor alemán entrenado para interpretar el rol de un perro policía.

Admito que en aquel entonces no sabía esto, el programa no me cautivo tanto, a decir verdad, pero me encantaban las escenas donde Rex aparecía, y lo podía comparar con mi juguete, a partir de allí mi pastor alemán de plástico también adopto este nombre y al igual que en la serie mi amigo y yo procedimos a vivir múltiples aventuras juntos.

Lastimosamente mi juguete no era tan fuerte como creí y sucumbió ante el uso y el abuso que le di por un par de años perdiendo su cola y patas traseras, sin embargo un día cuando acompañaba a mi madre por el barrio el Restrepo de Bogotá, cerca de la plaza principal del barrio, vimos a un sujeto agradable que vendía múltiples objetos era como un remate móvil y vi que tenía en venta aquellos animales de plástico que para aquel entonces alrededor de 7 o 8 años ya coleccionaba ya que eran los amigos de las historias de Rex, pero en un momento lo que descubrí fue aún más valioso era exactamente otro pastor alemán como el que había adquirido años atrás, sabiendo que ya tenía varios animales de este tipo comprados en diferentes remates y ser quizás la única vez que volví a ver a otro perro parecido al mío insistí para quedarme con él.

Es así como llego a mi Rex 2.0 o Rex Jr. Muchas veces inventaba historias en donde imaginaba que este nuevo Rex era hijo del otro, dejando así descansar a aquel pastor alemán de plástico que ya había sufrido bastante, con este nuevo ya al ser un poco más grande y luego de ver las consecuencias sufridas por su padre decidí cuidar

un poco mejor al nuevo Rex el cual se volvió el heredero de toda la carga significativa que le tenía al otro.

El nuevo Rex se volvió más valioso para mí ya que ha estado por más tiempo conmigo, con él he vivido múltiples aventuras a todo lado que iba él iba conmigo fui creciendo y pasando etapas de mi vida a su lado, se volvió un alter ego en video juegos o donde pudiera el nombre de Rex era utilizado por mi como si fuera mi propio nombre y cuando juego con él imagino múltiples escenarios donde él es capaz de todo, un perro con poderes, un gran piloto de autos, el límite de sus capacidades estaba en mi imaginación.

Ahora bien, Rex no estaba solo, a su lado había múltiples amigos con los que fue recreando historias y se puede ver una evolución y el modo como fui creciendo a partir de los juguetes. Ver imágenes 43 y 44.

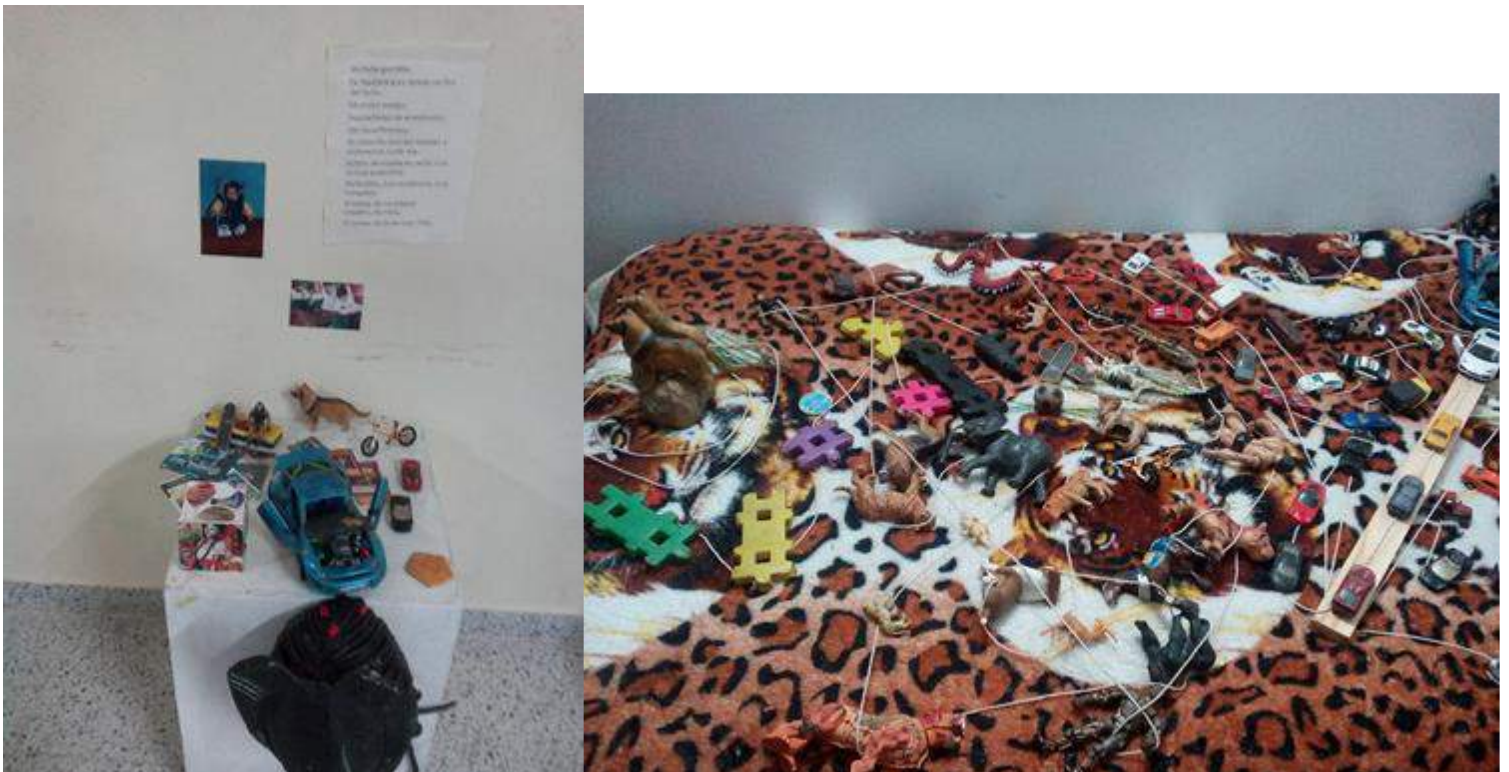


Imagen 41 e Imagen 42. Registro fotográfico de juguetes a partir de algunos ejercicios de la licenciatura, fotografía digital, registro fotográfico personal.

En la imagen 44 se puede apreciar una cuerda, la cual inicia su recorrido en la parte izquierda de la imagen donde se ve a los dos Rex de la narración que he contado párrafos atrás. A pesar de todo y aunque este dañado, aun guardo aquel perro de plástico original con mucho cariño y los dos son muy valiosos y a partir de allí se inicia el recorrido tomando como referencia mis demás juguetes, para ilustrar casi que una línea de tiempo, pero al mismo tiempo una organización jerárquica de la importancia que tienen cada uno de estos objetos para mí.

En la imagen 43 se ve otro tipo de orden, sin embargo, situó esta vez a Rex Jr. en medio como punto de partida, ya que este siempre será el más importante y en el momento de crear historias por medio del juego por lo que era el personaje principal con el cual interactuaban todos los demás juguetes, esta organización también la represento en otro ejercicio que se puede apreciar a continuación en la imagen 45.



Imagen 43. Registro fotográfico de juguetes a partir de algunos ejercicios de la licenciatura, fotografía digital, registro fotográfico personal.

A pesar de que en la imagen 45 Rex Jr. este en la mitad, aquí también resalta el primer Rex situado encima de un balón demostrando que a pesar de todo estará presente como un objeto significativo con mis demás juguetes, además en esta composición también resaltan mucho más los autos que serán los siguientes en ser analizados y al igual que en la imagen 43 aparece una de mis primeras máscaras de papercraft las cuales irán tomando más adelante un rol igual de valioso que los juguetes pero que corresponden a mi etapa de adolescencia.

En las fotografías que hemos visto hasta ahora y como ya mencioné se pueden apreciar algunos autos de juguete, los cuales también han sido importantes en mi vida, he tenido una gran pasión por estos, algo me intriga de ellos, quizás ha sido una idea construida a partir del concepto que nos venden socialmente de la necesidad de transportarnos y más aún si es por nuestros propios medios.

Sea así o de otra manera la estética de estas máquinas y las capacidades que tienen me gustan mucho, me atrae todo lo que hay detrás de estos, en mi infancia los videojuegos tuvieron gran influencia en mí y los principales fueron los juegos de carreras, por medio de estos desarrolle un interés por los autos, pero al ser un niño la única forma de acercarme a estos era por medio de juguetes, admito que destruí muchos de estos ya que me encantaba personalizarlos, quería lograr darles un estilo propio y reflejar lo que podía hacer en los videojuegos a la vida real. Ver imágenes 46, 47, 48, 49 y 50



Imagen 44, Imagen 45, Imagen 46, Imagen 47 e Imagen 48. Personalización de un shelby gt500 súper snake partiendo de videojuegos para luego realizarlo en un modelo a escala, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

También a partir de la licenciatura he podido generar un interés por incluir lo que he aprendido en mi formación docente y como realizar ejercicios con mis juguetes como en este caso donde intente utilizar esta lamborghini huracán y utilizando ciertos ángulos intentar hacerlo parecer real como se puede apreciar en las imágenes 51 y 52.



Imagen 49 e Imagen 50. Fotografías de manejo de perspectiva y diferentes ángulos de enfoque para generar efecto óptico, fotografía digital, registro

La siguiente categoría corresponde al proceso creativo y formativo, en relación con el papercraft, evidenciando a partir de este como ha sido mi evolución con esta técnica y como a partir de ella he podido potenciar mis capacidades.

Conocí el papercraft, alrededor de los 12 años cuando mi hermano me mostro un modelo de un avión que quería hacer, sabiendo que yo tenía un interés por este tipo de cosas, ya que de niño dibujaba, modelaba en plastilina o como conté anteriormente

pintaba y modificaba mis juguetes, es así que conozco el papercraft en donde buscaba algo que quería hacer en 3d imprimía en hojas las plantillas y cortando y pegando, en un principio me resulto complicado ya que solo habían modelos a escala de aviones o construcciones más enfocados en el mundo de los coleccionistas, estos modelos eran complejos, tenían muchas piezas y en ese entonces no era muy hábil para esta práctica.

Sin embargo indagando un poco descubrí el nombre de la técnica y ya con esto accedí a un nuevo universo buscando el nombre de la técnica en internet encontré modelos más posibles para mí que hasta ahora comenzaba en esta práctica y como puede suponerse fueron animales y aunque al ser en papel ninguno de ellos sobreviviría a unas de mis sesiones de juego, encontraba gran interés en esta práctica y de a poco se convirtió en parte de mi vida al descubrir que podía darle vida a los personajes de mis programas favoritos y de los videojuegos que me entretenían en aquel entonces, ver imágenes 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59 y 60.



Imagen 51, Imagen 52, Imagen 53, Imagen 54, Imagen 55 e Imagen 56. Proyectos de papercraft varios, que corresponden a diferentes momentos de mi vida, fotografía digital, archivo fotográfico personal.



Imagen 57 e Imagen 58. Proyectos de papercraft varios, que corresponden a diferentes momentos de mi vida, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

En un principio la intención de llevar un registro de los proyectos que realizaba era solo eso tener constancia de estos por lo que se nota en mis habilidades fotográficas de aquel yo joven de alrededor de 13 o 14 años que no se interesaba mucho por la calidad de las fotografías y lo que había alrededor de estas tampoco le prestaba mayor atención sin embargo al ver los fondos los elementos que encuentro allí me remiten a mi infancia inmediatamente.

Más adelante el papercraft evolucionaría conmigo y lo traería a mi formación profesional ya que aún recuerdo cuando esta práctica evitó que perdiera una materia de la carrera que intente cursar en la universidad distrital, por cosas del destino llegué al lugar equivocado, ya que al ver la carrera de tecnología mecánica y como mencioné antes tener gran admiración por los autos, consideré que aquí encontraría mi vocación, lamentablemente no fue así ya que el enfoque de la carrera es totalmente opuesto a lo que imaginé, terminando en la sensación de estar desperdiciando mi tiempo con algo que no me gustaba.

Pero bueno dejando de lado este relato y volviendo a las primeras líneas el trabajo final de una de mis materias era realizar unos sólidos geométricos, lo cual fue una gran noticia ya que necesitaba una nota muy alta en dicho trabajo para aprobar la materia y gracias a mis habilidades con el papercraft, obtuve una gran calificación logrando generar incluso algunos sólidos básicos en mi mente sin necesidad de realizarles un plano asesorado con la instrucción de mi hermano, ver imágenes 61 y 62.



Imagen 59 e Imagen 60. Sólidos geométricos, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

Posteriormente entrar a la licenciatura de artes visuales fue un cambio significativo ya que aquí pude encontrar por fin un lugar donde potenciar mis capacidades y darle rienda suelta a todo aquello que me apasionaba, a lo largo logré una evolución en el papercraft a partir de todo lo que aprendía, pero también pude aplicar el papercraft en diferentes proyectos y trabajos, pude mejorar en aquello que me apasionaba, pero al mismo tiempo compartir esta pasión con otros para los que era algo nuevo.

El papercraft se volvió parte de toda expresión artística que realizo, de mi forma de pensar, de crear y de imaginar; es una parte de mí, pude potenciar esta técnica desde mi formación docente y al tiempo dar a conocer esta práctica en la licenciatura, tiene gran importancia para mí y considero que en la investigación y en mi proceso de formación esto también se ha podido evidenciar. Ver imágenes 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69 y 70.



Imagen 61 e Imagen 62. Proyectos de papercraft varios aplicados en diferentes momentos de mi formación como licenciado en artes visuales, fotografía digital, archivo fotográfico personal

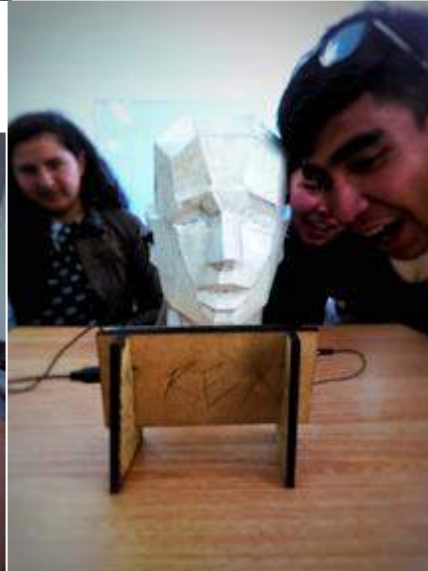


Imagen 63, Imagen 64, Imagen 65, Imagen 66, Imagen 67 e Imagen 68. Proyectos de papercraft varios aplicados en diferentes momentos de mi formación como licenciado en artes visuales, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

He podido explorar por medio del papercraft, el dibujo, la fotografía, la escultura, la animación, casi que en toda materia que vi a lo largo de la licenciatura buscaba vincular esta con el papercraft a partir de allí potenciaba esta técnica mientras adquiría nuevos conocimientos tomando de referencia algo que me gustaba, resignificando en conjunto la técnica y los conocimientos adquiridos.

También a partir de mi formación pude tomar estos conocimientos y adaptarlos a la exploración de nuevas materialidades con el objetivo de no solo crear personajes sino recrearlos a partir del cosplay. Ver imágenes 71, 72, 73 y 74.



Imagen 69, Imagen 70, Imagen 71 e Imagen 72. Creación de espadas en madera para cosplay de Deadpool, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

Y es por esto que empezaría a introducir la última categoría del atlas que corresponde a la creación de máscaras, como la posibilidad de recrear personajes en un acto performativo, no podría dar una razón concreta en porque me he enfocado en la creación de máscaras únicamente, pero diría según lo que he analizado hasta ahora con mi investigación que está relacionado con la posibilidad de crear elementos con los cuales puedo conectar con mi niño interior permitiéndome jugar de nuevo como lo hacía con Rex y sus amigos. Ver imágenes 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81 y 82.



Imagen 73, Imagen 74, Imagen 75 e Imagen 76. Recopilación de diversas máscaras que he creado, fotografía digital, archivo fotográfico personal.



Imagen 77, Imagen 78, Imagen 79 e Imagen 80. Recopilación de diversas máscaras que he creado, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

Finalmente para concluir esta categoría no podría ser de otro modo que sin presentar al personaje que originó todo esto, Deadpool el cual es un antihéroe perteneciente a *Marvel comics*, Deadpool es el nombre que usa Wade Wilson luego de entrar en un programa secreto el cual le prometía curar el cáncer que padecía, efectivamente lograron mutar sus células, curándolo de su enfermedad y activando un efecto de auto curación acelerado constante lo que le permite curarse rápidamente de casi cualquier cosa que uno pueda imaginar.

Desafortunadamente la mutación le generó una desfiguración total de su cuerpo, haciéndole perder todo su vello corporal y generando que su piel se vuelva una masa hinchada y rojiza, al quedar desfigurado Wade optó por usar una máscara, y esto es algo por lo que me encanta el personaje a diferencia de otros personajes, Deadpool no usa máscara por generar miedo en sus enemigos o para proteger una identidad secreta, sino que la máscara le dio una nueva identidad un nuevo rostro.

Conocí este personaje por medio de un videojuego y posteriormente sacaron una película lo cual le dio algo más de reconocimiento ya que antes de la película era poco conocido confundiéndolo en ocasiones con otros personajes como Spiderman. Deadpool género en mí lo que el comisario Rex consiguió en mi infancia transmitirme algo único y diferente que no conocía, es por esto que este personaje se volvió parte de mi vida, buscando representarlo en un principio con el objetivo de recrear al personaje lo más parecido posible al de la película, pero después quizás por la percepción que he adquirido en mi proceso de formación o simplemente como respuesta a mi personalidad quise adaptar el personaje a mi propia interpretación, como sería este si yo mismo fuera él, cómo diseñaría su máscara, qué cosas cambiaría

de su indumentaria y es así como presento la evolución de Deadpool a partir de la representación performativa que realice con diversas máscaras y cosplay de este personaje. Ver imágenes 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90 y 91.



Imagen 81 e Imagen 82. Registro fotográfico de la evolución y desarrollo de la máscara y cosplay del personaje Deadpool, fotografía digital, archivo fotográfico personal.



Imagen 83 e Imagen 84. Registro fotográfico de la evolución y desarrollo de la máscara y cosplay del personaje Deadpool, fotografía digital, archivo fotográfico personal.



Imagen 85. Imagen de referencia tomada del fragmento de la película Deadpool de 2016, min 39:03, dirigida por Tim Miller.

Imagen 86, Imagen 87 e Imagen 88. Recopilación de fotografías con diferentes versiones de máscaras buscando generar una mimesis con la imagen referencia de la primera película de Deadpool, fotografía digital, archivo fotográfico personal



Imagen 89. Collage fotográfico, de la versión más actual de la máscara y cosplay de Deadpool, adaptado a una interpretación personal del personaje, la máscara tiene un sistema de cambio de gestos por lo cual el efecto no es por edición como sucede en la película, fotografía digital, archivo fotográfico personal.

Este personaje es de gran importancia para mí como ya lo he venido resaltando, en especial tuvo un gran proceso de transición a partir de mi formación en la licenciatura. Inicialmente mi interés era generar un cosplay lo más idéntico al de la película, pero esto fue cambiando por un interés en generar una propia adaptación e interpretación del personaje desde la personalización del mismo, ya fuera desde aspectos que parten de sus habilidades como era una máscara más resistente que lo protegiera de sentir dolor. Por lo cual termino convirtiéndose en un casco, al mismo tiempo era necesario que se adaptara a mis necesidades ya que no soy un personaje de comics o video juegos por lo cual era necesario que además fuera más práctico que una máscara de tela y así podérmelo poner y quitar fácilmente, teniendo

adicionalmente un sistema de ventilación para que el uso del mismo no se vuelva insoportable con el tiempo.

Otra característica es que esta máscara o casco tiene un sistema que le permite cambiar de gestos por medio de un sistema que cuenta con imanes y tornillos, ya que en el acto performático este personaje es muy expresivo y habla bastante. Mientras que yo soy bastante introvertido es por esto que este sistema de cambio de gestos ayuda a generar mayor expresividad y tener un acercamiento a esa personalidad extrovertida característica del personaje.

Desde las experiencias con este personaje he vivido grandes acontecimientos desde ir a convenciones, ganar un concurso que tenía como premio entradas a ver la segunda entrega de la película de Deadpool, hasta ir con todo el vestuario a la universidad y salir a marchar con este cosplay. Considero que este personaje muestra mi evolución técnica en el papercraft además de ser un primer acercamiento a la imaginación creativa desde la personalización y adaptación que le he dado, pero también esta capacidad se manifiesta en el mismo proceso de creación del casco y en la utilidad que se le puede dar a la misma.

Tomando este personaje como referente también he podido compartir con otros mis conocimientos, por ejemplo en los grupos de Facebook podía transmitir lo que yo conocía a las personas que deseaban realizar el cosplay o la máscara de este personaje, incluso compartir patrones propios que cree en algún momento cuando no existían tantos moldes para la creación de este personaje y con mi grupo focal este casco fue una primera muestra de cómo la imaginación creativa nos permite salirnos

del patrón establecido aportando ideas y buscando generar ese interés por romper los esquemas y moldes que ya tenemos y así acercarnos a creaciones propias.

Finalmente para concluir esta categoría de interpretación que corresponde a la producción visual, realicé otro ejercicio de indagación propia, el cual fue un video donde grabó el proceso de realización de una máscara de la serie *el juego del calamar*, vi la serie y me llamó la atención en gran medida la máscara que usa el líder de los juegos, por cierto recomiendo ver la serie ya que tuvo gran acogida en *Netflix*, esta es una máscara negra poligonal que denota una expresión neutra, similar a la máscara neutra utilizada en el teatro, solo que esta transmitía en sus facciones algo de seriedad y misterio.

Considero que ese misterio y su forma poligonal fue lo que me cautivo, pero bueno volviendo al video, quise hacer un registro en video de como yo realizaba esta máscara, la verdad fue algo desafiante ya que grabar mientras se ocupan las manos en una actividad plástica es bastante complejo por lo que el video no es el más producido, sin embargo encuentro interesante todo lo que pude encontrar allí.

Muchas veces con la acogida que tiene *YouTube* pensé crear contenido subiendo video tutoriales de papercraft, sin embargo hasta ahora no lo he hecho, y al ver el resultado final apreciaba que parecía un video tutorial de cómo hacer una máscara, sin embargo a partir de lo aprendido en clases con lo del video experimental y film ensayo apropié esto para darle un sentido diferente al video generando un relato de lo que significa el papercraft para mí, podría profundizar más al respecto pero considero que es mejor que pueda apreciarlo por medio del siguiente link

<https://youtu.be/-Ae-OgeXHCU> la razón de hacerlo de este modo es para que pueda tener una idea más clara del ejercicio.

Creación de narraciones propias a partir de la máscara.

Esta categoría estará dividida en dos momentos, un primer momento que corresponde a mi experiencia a partir de la indagación personal que realizó a partir de un ejercicio de creación y luego será complementado observando como este mismo ejercicio fue desarrollado por los demás integrantes del grupo focal.

Este fue el último ejercicio realizado por mí y quizás uno de los más significativos, la propuesta era generar una máscara propia de algún personaje creado a partir de nuestra imaginación, en mi caso he tomado a Rex ese valioso juguete el cual fue gran detonador de historias, ahora bien, mi idea era convertirme en ese personaje a partir de una máscara inspirada en este valioso juguete.

El proceso de creación fue interesante, hice una serie de imágenes mentales y bocetos rápidos de cómo sería la máscara de mi personaje, el cual sería una especie de superhéroe que adquiere cualquier poder que imagine, pero para obtener dicho poder debe entrenar para esto, es un personaje que debe entrenar sus habilidades y entre mayor sea su entrenamiento más fuerte se hace, pero también si dejara de entrenar perdería todo su poder.

Bueno ya habiendo dado una pequeña introducción de mi personaje llamado Rex, la elaboración de la máscara llevo más tiempo de planeación que de realización, siempre pensaba múltiples formas de hacerla, considerando diversas técnicas y

materiales, desde un inicio quería que estuviera inspirada en mis proyectos más significativos que fue uno de los ejercicios realizados con mi grupo focal, el cual consistía en analizar los proyectos de papercraft que son más valiosos para cada uno.

Bueno en mi caso fueron dos, el casco de Deadpool que tiene la posibilidad de cambiar las expresiones y la máscara que tiene movimiento en la mandíbula, es por esto que uno de los objetivos es que la máscara o casco de Rex tenga movimiento en la mandíbula y pensaba en hacer que fuera de gestos intercambiables como la de Deadpool, pero esa idea cambió más adelante.

Tomando de base el casco de Deadpool y llenándolo de cinta de en máscara saqué una réplica base para mi máscara de Rex y a partir de cartón, dibujos, cinta de en máscara y la imaginación creativa le fui dando forma, fue un desafío, pero el resultado fue gratificante ya que es una máscara que hago sin imprimir las piezas ya preestablecidas, es la creación de una máscara totalmente única y nueva, además me puse el reto de hacer unos ojos con movimiento.

Por ahora esta máscara aún está en proceso de elaboración, me falta la etapa de fortalecimiento, además tengo como pendiente pensar cómo solucionar lo del sistema de ojos móviles, por ahora el proceso de creación de mi personaje va así. Ver imágenes 92, 93, 94, 95 y 96.



Imagen 90, Imagen 91, Imagen 92, Imagen 93 e Imagen 94. Creación máscara de un personaje propio inspirada en Rex. Fotografía digital. Archivo fotográfico personal.

Este quizás fue mi ejercicio favorito y uno de los más significativos a pesar de que aún siga en proceso, ya que evidencia el sentido autobiográfico que tomó mi investigación, indagar sobre las máscaras me remitió a Rex y el proceso llevado en este trabajo logró que tomara a mi juguete más valioso como punto de partida para crear un máscara totalmente única y probablemente la más significativa que he realizado y al igual que Rex probablemente siga siendo la más significativa con el paso del tiempo, fue empezar con Rex y volver a él.

Este sentido autobiográfico y casi de exploración de esta identidad que es Rex fue una de las posibilidades de investigación encontradas a partir de los aportes de la línea di sentir, es así como se evidencia todo lo que el enfoque de la línea representa, ese sentido personal y emocional tomando elementos de la investigación, las artes visuales y la cultura visual, para transmitir las cargas emocionales y narrativas que transmiten los juguetes y las máscaras a partir de un proceso de indagación propia. Este proceso de construcción de narraciones propias desde los juguetes para posteriormente evolucionar en un proceso creativo a partir de las máscaras fue uno de los hallazgos más valiosos permitidos por la IBA, modelo metodológico que tuvo gran importancia a partir de los aportes de la línea Di sentir sin la cual mi trabajo quizás hubiera optado por otro enfoque metodológico relegando la carga autobiográfica de mi investigación. Gracias a esta indagación tan personal y profunda y el proceso dado en la misma he descubierto nuevas posibilidades, he encontrado en el papercraft más de lo que alguna vez imagine, al punto de conectar y evidenciar toda la carga narrativa implicada en mi juguete Rex y apropiar esto en la creación de una máscara.

Rex es el personaje más valioso de mi infancia es una muestra de mí mismo, una especie de alter ego, la creación de esta máscara me remite a todas las historias que iba creando por medio del juego y mis juguetes, he creado una máscara de un nuevo personaje que al mismo tiempo es una máscara de mí mismo que muestra una narrativa que nunca antes había compartido con alguien, al ver esta máscara veo una parte de mí, es casi como un tipo de espejo por lo cual este proyecto adquiere un sentido autobiográfico único, el cual ninguna de mis otras máscaras ha tenido hasta ahora.

Con el personaje de Deadpool me logro identificar y es así que a partir de este personaje puedo expresar muchas cosas de mi mismo, pero esto fue una adaptación que hice desde la cultura visual, tomando un referente ya existente y adaptándolo a mi vida dándole una identidad propia por medio de la personalización del mismo. Pero el personaje Rex es lo contrario fue reencontrarme con mi niño interior y apropiar esta carga narrativa en la construcción de una máscara única. Me resulta interesante ver el resultado de este ejercicio ya que veo como la infancia y sus experiencias narrativas pueden ser tomadas como elementos metodológicos que permitan un acercamiento a la imaginación creativa desde la creación de máscaras o personajes propios, lo cual es algo que podría explorar a futuro en mi labor docente.

Ahora con lo que respecta al segundo momento de esta categoría de interpretación, aquí básicamente es el mismo ejercicio solo que ahora enfocado en los dos integrantes de mi grupo focal, por ahora lo que puedo describir de los procesos de cada uno de ellos es poco, ya que la idea es que este ejercicio se siga desarrollando, pero según la última socialización que tuve con ellos puedo describir un poco el proceso llevado por cada uno de ellos.

Por el lado de Carlos, él tiene claro un gusto por las historias de superhéroes al igual que yo, sin embargo describe a su personaje como un mercenario el cual está inspirado a partir de dos referentes de la cultura visual, el primero de estos personajes corresponde a un videojuego de X-BOX llamado *Halo*, donde los humanos están en una guerra con una raza alienígena y usan una especie de trajes avanzados que les permite luchar contra estos seres, no es mucho lo que puedo decir acerca del videojuego ya que se poco de su historia y he jugado solo uno de sus varios juegos, sin

embargo es un juego de disparos con buenas dinámicas y jugabilidad, es bastante divertido, ya sea para jugarlo solo o en modo multi-jugador.

El otro referente para la elaboración del personaje de Carlos son los power rangers, la cual era una serie infantil que puede ser más conocida que el juego *Halo*, en donde al igual que en el juego los protagonistas activaban un traje de un color distintivo para cada integrante y combatían contra villanos exhibiendo grandes habilidades de lucha en artes marciales.

Es así que Carlos sitúa a su personaje en un mundo pos apocalíptico donde cada personaje tiene unos trajes que les dan habilidades especiales, estos trajes pueden ser modificados y mejorados, y su personaje el cual él llama Shane 515 es una especie de mercenario de un alto rango, con altas capacidades de lucha y manejo de armas, lo describe como alguien frío, solitario y planificador.

Le atribuye rasgos psicóticos, no obstante, resalta que es muy calculador e inalterable, un líder natural, al cual no le molesta trabajar en grupo pero que muchas veces prefiere resolver las cosas por sí solo, a pesar de esto procura nunca dejar a nadie herido atrás y aunque sea un experto en armas prefiere luchar cuerpo a cuerpo.

Es fascinante poder ver todo el desarrollo que Carlos le tiene a su personaje, lo mejor de todo es que ya llevaba algo de tiempo en el proceso de creación del mismo, por lo que el ejercicio propuesto fue una motivación para potenciar este proceso de creación y desarrollo del personaje asumiendo el reto ahora de representar al mismo por medio de una máscara, sin embargo Carlos aún está en la etapa de diseño de su máscara-casco. Ver imágenes 97, 98, 99 y 100.



Imagen 95, Imagen 96, Imagen 97 e Imagen 98. Diseño de máscara inspirada en un personaje propio, creado por Carlos de la comunidad papercraft cosmaker. Fotografía digital. México.

Es interesante ver cómo se desarrolla la imaginación creativa en otros, me llama la atención ver cómo este personaje parte directamente de los referentes de la cultura visual de Carlos, adicionalmente encuentro que el mayor desafío que ahora enfrenta es salir de los esquemas que ya tiene establecidos para crear una máscara o casco, ya que la última vez que hablamos me informó que aún no ha empezado con el desarrollo de esta máscara ya que no ha encontrado un archivo similar al que él quiere crear, demostrando así cierta dependencia a tener unas plantillas para crear un proyecto en papercraft. Con este ejemplo, se puede analizar la cultura visual tan variada que tenemos a lo largo del mundo y cómo esto permite crear una infinidad de personajes e ideas para trabajar esta técnica del papercraft. Además, deja ver que desde la licenciatura se adquieren variedad de herramientas para poder crear desde cero este tipo de máscaras sin tener una plantilla ya diseñada.

Me parece importante resaltar el tema de la cultura visual ya que fue algo que estuvo presente en mi investigación, por la relación que existe entre la misma y el tema de los superhéroes, los cómics y los videojuegos y es por esto que muchos de los juguetes de nuestra infancia son producto de esta.

Rescato que este interés por la cultura visual y su influencia como un referente y punto de partida para la creación, fue de gran importancia para mi investigación, sin embargo admito que sentí en algún momento que esto quedaría relegado en la línea Di sentir, por el enfoque personal y emotivo que se adquiere en la línea y que está presente en gran parte de las investigaciones que se acogen a esta línea de profundización, sin embargo a pesar de que mi trabajo tenía características diferentes el proceso de adaptación fue muy valioso y gratificante, resalto que los alcances de la línea son más profundos de lo que uno puede imaginar motivando incluso la investigación en relación con la cultura visual.

Esto de la cultura visual es tan profundo y potente que podría ser una categoría más del marco teórico o un nuevo enfoque de investigación. Desde las máscaras la relación con la cultura visual tiene muchos caminos para abordar, por lo cual un enfoque y relación entre la cultura visual y las máscaras sería casi que un nuevo camino de investigación, un nuevo rumbo desde el cual se podría construir múltiples nuevas preguntas, objetivos, actividades y descubrimientos. El enfoque desde la cultura visual generaría nuevos aportes a mi investigación ya que podría generar un proceso de indagación en la relación con origen y la construcción que cada uno tenemos de la cultura visual, la cual es tan variada, esta indagación podría ser abordada desde la infancia y a partir de allí buscar resaltar las relaciones que existen

entre la cultura visual y la creación de máscara. Esto es un descubrimiento interesante ya que son múltiples las formas de relacionar la cultura visual y la creación de máscaras por lo cual veo este nuevo enfoque como una gran posibilidad de llevar esta investigación a un nuevo nivel o darle otro enfoque investigativo desde mi formación docente.

Partiendo desde la indagación autobiográfica de la creación de máscaras en papercraft y las experiencias de la infancia como elemento que motive la creación de narraciones propias se abre este nuevo camino de indagación desde la cultura visual a partir de la creación de personajes propios, tema con el cual podría generar un trabajo investigativo superior al nivel de una tesis para una especialización a futuro como podría ser una maestría.

Ahora bien así como la cultura visual da grandes posibilidades creativas, también las condiciona, por ejemplo en Carlos se aprecia esto en la medida en que el manifiesta necesitar un archivo en papercraft para iniciar con su proyecto, además de tener un interés en sus proyectos por lograr resultados lo más parecido al referente. Es más, muchas veces al ser moderador del grupo de Facebook este proceso mimético o de réplica es una de las cosas que más valora en los trabajos de los demás miembros valorando el parecido de los proyectos con el referente original.

De cierto modo esto es algo común, ya que yo también en algún momento tenía un interés similar en especial en el desarrollo de mis primeras versiones del cosplay de Deadpool, considero que esto está influenciado por la cultura del cosplay que busca especialmente esto encarnar un personaje lo más exacto que se pueda, considero que

mi percepción cambio desde mi formación en artes visuales, donde a partir de los conocimientos adquiridos empecé a buscar formas de generar creaciones propias en un principio modificando y personalizando archivos ya existentes para posteriormente generar creaciones más propias sin tener un archivo base.

Con mi otro integrante del grupo focal se evidencia más este condicionamiento ya que el parte totalmente de un archivo base y algo ya existente al buscar crear un casco de Star wars que corresponde a un personaje mandaloriano, los cuales son humanos que entran en un ejército de elite en donde cada quien tiene su propio casco personalizado según sus habilidades y capacidades, es por esto que la creación de su personaje será un guerrero o soldado mandaloriano.

A nivel de diseños hasta la fecha no me ha podido compartir algo ya que desde su formación como médico es muy poco el tiempo libre que dispone. A partir de mi propuesta quizá el aun no logre salir de sus referentes de la cultura visual para crear un personaje totalmente propio, sin embargo es interesante analizar cómo tanto Oscar como Carlos a partir de los diversos encuentros han llegado a un primer acercamiento a la imaginación creativa y aunque sus personajes parten de referentes y archivos ya existentes, buscan potenciar esta capacidad a partir de la modificación y personalización de estos.

Es así que el proceso de la imaginación creativa no estaría tanto en el producto final que puedan generar, sino más bien en sus modos de creación, en el proceso, en las formas únicas que cada uno tenemos de hacer papercraft y en las narrativas que acompañen a este personaje, a partir de estas reflexiones empiezo a comprender

mejor lo que Vygotsky señalaba en relación a como la imaginación creadora trabaja tomando elementos de nuestra experiencia y combinándolos para crear algo nuevo.

Considero que también podría motivar aún más el desarrollo de personajes propios reflexionando a partir de las experiencias desde la infancia lo cual es algo que he hecho desde la socialización de los avances que he tenido con la creación de mi personaje Rex, por lo cual han buscado un mayor acercamiento a una creación propia en el caso de Carlos manifestó un interés por asumir el reto de intentar crear su máscara sin un archivo base.

La verdad resulta complejo llevar procesos virtuales de creación y aún más hacer un control y seguimiento de los mismos y más con personas que tienen otras profesiones y ocupaciones por lo cual se ven condicionados a realizar procesos creativos únicamente en sus tiempos libres. Sin embargo la creación de mi personaje Rex también me ha permitido reflexionar nuevas metodologías para replantear actividades de este tipo, como podría ser la construcción de narraciones colectivas a partir de experiencias de la infancia, la creación de mundos donde los personajes que se van creando convivan y la apropiación de personajes propios creados desde procesos individuales o colectivos.

Estoy seguro que a partir de este primer acercamiento a generar personajes propios, y después de la socialización y reflexión de los mismos se puede motivar a generar creaciones totalmente propias sin estar tan condicionado a un archivo o a un referente de la cultura visual específico.

Acercamiento y reflexión.

Esta categoría profundiza en mi población y cómo fue la interacción con los mismos, al tener ese gusto por el papercraft, las máscaras y el *cosplay* busqué en Facebook grupos de papercraft y llegué a varios donde habían personas de muchos países en especial de Latino América, uno de los más activos es el de *pepakura cosmaker* su nombre viene de la unión de la palabra *pepakura* que es el nombre del programa utilizado para visualizar y modificar los archivos de papercraft y la palabra *cosmaker* que es la personas que realiza *cosplay* y elementos para los mismos ya sea de uso personal o para la venta.

Hice una publicación comentando un poco sobre mi investigación e invitando a quien quisiera participar en ella que me contactara, me escribieron varias personas, a cada uno de ellos le envié un mensaje agradeciendo su disposición, acompañado de una entrevista en *Google Forms* para poder conocerlos un poco más, entrevista con preguntas espontaneas, como lo eran el nombre, la edad y la nacionalidad, hasta preguntas en relación al papercraft de tipo, ¿Cómo conociste el papercraft?

Una vez con la información de las entrevistas, los contacté de nuevo pero muchos pensaron que esa era la única actividad y otros manifestaron no tener tiempo como para ayudarme con las demás actividades, ya que seguido de las entrevistas me reuní con cada uno y les fui comentando la planeación que tenía pensada hasta ese momento.

Al final solo se quedaron Carlos que es uno de los fundadores y moderador del grupo y Oscar, los cuales siempre han estado dispuestos a ayudarme con lo que he

necesitado, bien ahora conociendo las condiciones en las que nos encontramos por la pandemia y teniendo en cuenta que Carlos es Mexicano y Oscar de Venezuela, los encuentros se realizaban por *google meet*, los cuales fueron muy valiosos, pudimos compartir experiencias, anécdotas, tips y demás conocimientos que teníamos del mundo del papercraft.

Estas experiencias y aportes valiosos por parte de cada uno fueron muy valiosas, por el lado de Carlos podría decir que cambio mi forma de ver y entender el grupo del cual formamos parte, entendí mejor el proceso de creación de proyectos de papercraft en fibra de vidrio, lo cual era algo que desconocía totalmente. Oscar también tenía algunos de estos conocimientos sobre el uso de fibra de vidrio, “algunos de ellos propios diferentes a los de Carlos” además cada uno resalto la dificultad que puede tener este material y el peligro o accidentes que puede generar si no se utiliza apropiadamente y con la protección adecuada como son los guantes y las gafas protectoras. Por medio de estas experiencias logre valorar más sus procesos de creación ya que resalto lo difícil y riesgoso que puede resultar trabajar con estos materiales, además que lleva un proceso riguroso para llegar a buen acabado final.

Del mismo modo pude entender como la creación está presente en personas que no hacen parte del campo artístico y como a pesar de esto aun así buscan el tiempo para realizar este tipo de ejercicios creativos, al mismo tiempo que toman conocimientos propios de sus profesiones para sus creaciones, por ejemplo Carlos tiene un emprendimiento de letreros en luz led por lo que ha podido implementar leds en sus trabajos de papercraft, adicionalmente se encuentra experimentando el cambiar la fibra de vidrio por algún tipo de tela endureciendo la misma con diferentes tipos de

resinas y por el lado de Oscar lleva un tiempo indagando que uso que le puede dar a materiales utilizados en la medicina como son los que se utilizan para moldes médicos y prótesis para realizar sus proyectos de papercraft.

De lo anteriormente mencionado rescato nuevamente esa imaginación creativa en las formas de hacer que cada uno tenemos, cada quien tiene sus técnicas, materialidades y estilos propios al punto que si los tres hiciéramos un mismo proyecto cada uno tendría características propias que lo diferenciarían de los demás. Además llama mi atención como cada uno está en un constante proceso de experimentación con nuevos materiales y técnicas para nuestros procesos de creación, es aquí donde vuelve a tomar valor la imaginación creativa, esta vez de manera colectiva en donde el espacio del grupo focal posibilita adquirir nuevas experiencias que potencien esta capacidad por medio del intercambio de conocimientos.

Es interesante también la concepción que ambos tienen del papercraft, los dos resaltaban que ven esta actividad como un hobby sin embargo Oscar rescata que este le brinda la posibilidad de conectar con su niño interior ya que lo ve como un escape de la realidad en especial en momentos complicados de su vida o momentos de mucho estrés en su formación como médico. Mientras que Carlos lo ve como un pasatiempo y un emprendimiento, pero a pesar de todo está muy metido en el tema más allá de la venta de proyectos, ya que es uno de los moderadores del grupo del cual siempre está muy atento brindando sus consejos a los más nuevos. De cierto modo las socializaciones llevadas con ambos generaban en ellos la reflexión de que el papercraft y la forma en que realizan esta actividad está más presente de lo que imaginan, en especial en las formas como realizan otras actividades desde las más cotidianas hasta

las más complejas, analizando que ciertas características y pasos que se llevan en el papercraft se vuelven parte de la personalidad y el pensamiento como son: la planificación por pasos, la paciencia, el razonamiento tridimensional, entre otras.

Adicionalmente me resulta interesante que para ambos en especial para Carlos cada vez que tienen la oportunidad utilizan el papercraft como un modo de sustento, lo aprovechan, es así que han logrado vender algunos de sus proyectos o también han realizado algunos de estos por encargo, me llama la atención ya que yo le tengo un gran valor a mis máscaras por lo cual difícilmente vendería alguna de ellas, supongo que en estas creaciones existe el mismo sentido emocional que tengo con mis juguetes, razón por la cual aún los conservo.

Sin embargo resulta interesante ver como para algunas personas el papercraft y otras actividades creativas también pueden ser un medio de sustento económico lo que responde al contexto socioeconómico en el que vivimos actualmente. Admito que yo mismo he estado tentado a hacerlo en ocasiones y muchas veces otras personas me han motivado a crear un negocio con el papercraft, sin embargo el sentido personal que le doy a cada proyecto y la dedicación y tiempo que lleva cada uno ha generado que no lo haga estrictamente, sin embargo en algún momento he vendido algunos proyectos, al final eso que describo de ese sentido personal y emotivo sería lo que identificaría mi forma de hacer papercraft y no tanto que tan realista o parecido quede al referente.

También al ser un grupo focal con personas de otros países como son México y Venezuela es interesante ver como existen diferencias y similitudes en nuestros contextos por medio de algo como puede ser el papercraft. En medio del dialogo con

los integrantes del grupo focal cada uno tenía sus propias formas de llamar a ciertos materiales o conocía materiales que eran más comunes en un país que en el otro, en ocasiones Carlos se enfocaba tanto en explicarme sobre su proceso que me indicaba en qué lugares de su país podría conseguir los materiales que el usaba. Es por esto que considero que las formas de hacer y los materiales empleados por cada uno de nosotros no solo se derivan de la practicidad y las capacidades que tenemos con estas materias primas, sino que también está influenciado por el contexto en el que estamos. Por lo cual los materiales empleados en la creación responde también a que tan accesibles o no sean para cada persona.

Procesos creativos desde la cultura visual y las experiencias personales.

Finalmente para concluir con lo que respecta a las categorías de interpretación está aquella que corresponde a lo que surgió en ese intercambio de experiencias con Oscar y Carlos a partir de los diferentes encuentros y actividades, cada uno de ellos compartió conmigo sus experiencias y pude conocer en ellos algo más del papercraft, la técnica vista desde una perspectiva ajena, es interesante ver cómo a pesar de que todos nos enfocamos en el papercraft cada quien tiene sus propios modos de hacer sus procesos de creación.

Por el lado de Carlos le gusta trabajar con fibra de vidrio y su objetivo en sus proyectos es lograr el mayor acercamiento posible al referente que utiliza, para él entre más profesional y detallado se vea un proyecto será mayor valorado, era interesante su modo de pensar y pues este enfoque de cierto modo tiene sentido ya que él se dedica a vender sus proyectos, hace tanto proyectos propios como por encargo, al momento

de hablar de su proyecto más significativo mencionó la máscara de *Batman* por el resultado que ha logrado con esta. Ver imágenes 101, 102 y 103.



Imagen 99, Imagen 100, Imagen 101. Máscara de Batman, creado por Carlos de la comunidad papercraft cosmaker. Fotografía digital. México.

Era realmente interesante que Carlos buscara de cierto modo casi que la perfección en sus modelos porque yo no busco eso en mis máscaras, me interesa más lo que esta puede transmitir, sin embargo, comprendo que esto se debe a que él emprende con la venta de estas a pesar de todo era fascinante conocer el proceso que él realizaba para crear sus máscaras en cantidades a partir de un molde. Ver imágenes 104 y 105.



Imagen 102 e Imagen 103. Moldes para máscara de Batman, creado por Carlos de la comunidad papercraft cosmaker. Fotografía digital. México.

Otro proyecto que Carlos compartió conmigo fue un casco de *power ranger* ya que como mencione en lo de la creación del personaje propio Carlos tiene un gusto por esta serie, nuevamente se puede apreciar el estilo que le da a sus proyectos a pesar de que el busca esa mimesis en sus creaciones fue interesante compartir mis perspectivas de que esto no es lo único que uno puede buscar al realizar una máscara por lo que me parecía interesante ver cómo iba a asumir la creación del personaje propio y como iba a medir la “calidad” de su máscara al partir de un referente que proviene netamente de su imaginación. Ver imágenes 106 y 107.



Imagen 104 e Imagen 105. Casco Power Ranger rojo, creado por Carlos de la comunidad papercraft cosmaker. Fotografía digital. México.

Por el lado de Oscar, él también maneja la fibra de vidrio para hacer máscaras o cascos ya que manifestó que le gustaba hacer más cascos que máscaras, de hecho hasta me hizo quedarme pensando ya que yo he hecho ambos, pero a los cascos los denomino como máscaras, desde mi punto de vista los cascos son máscaras que cubren toda la cabeza, sin embargo fue interesante como para el eran diferentes y como yo siempre los vi como algo similar o igual.

Oscar a pesar de que tiene un manejo técnico parecido al de Carlos es mas de trabajar con papel opalina y más que cascos hace modelos en papercraft, me compartió sus experiencias y como llegó al papercraft gracias a una convención donde conoció un grupo de cosplay enfocado en star wars.

Uno de los proyectos más significativos para él ha sido la creación de un modelo a escala llamado *Sinanju Blanco* personaje de una serie de anime y la razón de elegir

este proyecto fue que duró mucho tiempo sin realizar papercraft y después de la inactividad realizo este proyecto con el cual manifiesta haber quedado conforme al darse cuenta que aún tenía la habilidad para realizar esto que le gusta. Ver imágenes 108, 109, 110, 111 y 112



Imagen 106, Imagen 107, Imagen 108, Imagen 109 e Imagen 110. Proyecto de papercraft más significativo inspirado en el personaje "Sinanju Blanco", creado por Óscar de la comunidad papercraft cosmaker. Fotografía digital. Venezuela.

Oscar considera el papercraft como un hobby sin embargo lo ve como la conexión con su niño interior y en ese sentido pude conectar con él a partir de las relaciones que podíamos encontrar del papercraft con un origen y una relación con la infancia. También encontraba cosas interesantes en su formación como médico, donde él ha buscado la forma de incluir de algún modo esa pasión con su carrera, sin embargo ha sido frustrado por algunos docentes que le dicen que se enfoque más bien en los temas netamente médicos, él considera que hasta ahora no ha podido generar ese vínculo, sin embargo al preguntarle por sus intentos me contaba de una vez que tenía que hacer una exposición y para esta elaboro un modelo anatómico para una exposición sorprendiendo incluso a su profesor. Ver imagen 113.



Imagen 111. Proyecto universitario para la carrera de medicina, creado por Óscar de la comunidad papercraft cosmaker. Fotografía digital. Venezuela.

En general fue muy gratificante compartir con ellos dos, he podido aprender cosas de ambos, he logrado ampliar mi mirada sobre el papercraft y además resaltar como la imaginación creativa esta en otros, es realmente asombroso ver en personas ajenas por así decirlo a una formación artística hacer este tipo de cosas, mostrando así que no soy un caso aislado o que mi afición por el papercraft tiene que ver únicamente con mi formación como licenciado en artes visuales.

Mi forma de relacionarme y entender esta técnica es quizás diferente a la de Carlos o a la de Oscar, pero esto mismo hace que cada uno hagamos proyectos únicos y diferentes, ha sido un proceso de intercambio en donde seguiré profundizando y analizando lo que suceda con la creación de los personajes de cada uno creo que será donde se evidenciara de mejor manera como entendemos el papercraft.

CONCLUSIONES

Puedo concluir que la creación desde el papercraft tiene un sentido y una relación con la imaginación creativa muy potente, permitiendo acercarnos a una reflexión de esta capacidad desde el mismo proceso que implica la creación de máscaras o proyectos en papercraft. Como bien lo he venido mencionado se tenía pensado partir de una indagación personal sobre mi proceso de creación de máscaras en papercraft y desde allí desarrollar una serie de actividades con los integrantes de mi grupo focal, sin embargo en esa indagación sobre el propio proceso mi trabajo adquirió un gran sentido autobiográfico.

Encontré en el papercraft algo oculto, investigar sobre esta labor le dio un nuevo sentido, ya que partiendo desde el enfoque de la IBA y a partir de los aportes de la línea Di sentir, pude generar narraciones y evidenciar mi proceso de maneras que nunca lo había hecho, crear narraciones propias, desde mi infancia, el juego y los juguetes como contenedores de experiencias que propician la creatividad y la imaginación.

Al igual que los juguetes son generadores de narraciones propias, las máscaras cumplen esta misma función, el analizar la creación de las mismas me llevó a indagar una parte muy profunda de mi vida y mi infancia conectando con mi niño interior y permitiéndome desde la imaginación creativa dar orígenes a ejercicios de creación únicos como lo fue la creación de mi personaje Rex.

Es así como la indagación e investigación del papercraft dio paso a narraciones propias desde lo más profundo de mi ser con un enfoque en la infancia desde lo emocional y subjetivo. Ahora bien, como docente en formación para mi es importante compartir mis conocimientos y experiencias con otros ya que al conocer mi proceso personal esto me permite llevar un proceso de acompañamiento con otros, entendiendo la importancia de la infancia en los procesos creativos.

Es por esto que las máscaras adquieren la capacidad de motivar experiencias y narraciones que puedan fortalecer la imaginación creativa y teniendo esto en mente puedo desde el campo de las artes visuales potenciar estas capacidades, propiciando la imaginación creativa en múltiples espacios y con diferentes poblaciones, incluso personas ajenas al papercraft o a la educación artística.

Uno de los hallazgos más valiosos en mi investigación es que desde ese mismo sentido autobiográfico mi pretensión es que esta no quede únicamente en un proceso de culminación de mi carrera universitaria, sino que además pueda ser potenciado desde mi labor docente a futuro. En ese sentido, lo que no llegue a ser aplicado al momento de sustentar mi investigación será potenciado más adelante.

La indagación de los conceptos de imaginación y creatividad me permitió comprender mejor estos términos, incluso cambiando un poco la concepción que tenía de estos y logrando articularlos en el término imaginación creativa. Esto fue de gran importancia ya que pude generar nexos entre los conocimientos adquiridos en el proceso investigativo, con la percepción propia que tenía de estas capacidades a partir de la experiencia adquirida en la creación de proyectos en papercraft y en mi formación como docente en artes visuales.

Con respecto a reflexionar sobre la relación que tiene la creación en papercraft con la imaginación creativa, ya teniendo un acercamiento a mi comprensión por lo que era la imaginación creativa y todas las características que componen este concepto busque conexiones de esta capacidad con el papercraft desde la creación de máscaras lo que me remitió a generar narraciones propias desde la infancia, adquiriendo un sentido autobiográfico y a partir de allí compartir esas experiencias con los dos integrantes de mi grupo focal, al reflexionar sobre la relación que existía allí encontré más de lo que me esperaba en un resultado que fue sumamente positivo para mi formación como docente.

Al indagar en los procesos personales de creación, partiendo de diferentes etapas y relaciones con mi infancia, el desarrollo de la imaginación creadora, las máscaras y la evolución del papercraft en mi vida, pienso que no solo se logró una indagación sino que fue una narración completa de mi infancia, del juego y la importancia que tenían los juguetes en mi vida, como esto mismo género en mí una curiosidad por la imaginación creativa y el desarrollo de la misma por medio del papercraft, en conjunto todo esto ha generado un interés en mí por el campo de las artes visuales, la indagación me permitió generar una narración autobiográfica que evidencia mis gustos y pasiones a lo largo de mi vida y cómo puedo llevar esto a mi labor como docente para compartir y motivar experiencias similares en otros.

Por otro lado, al momento de crear un personaje propio por medio de una máscara que represente las subjetividades de la persona que la crea, es decir que la máscara cuente una historia, considero que este fue uno de los hallazgos más significativos desde mi perspectiva ya que es la culminación de la narración propia que

construí por medio de mi investigación. Es el más claro ejemplo de cómo puede ser aplicada la imaginación creativa en el proceso de creación de máscaras en papercraft y aunque aún no este culminada esta máscara siento que esta será la creación que más responda a una identidad propia creada desde mi infancia a partir del juego.

Y por último el objetivo de poder Generar una base metodológica que desde la creación artística visual permitiera que otras personas pudieran potenciar la imaginación creativa por medio de la creación de máscaras en papercraft, también me siento bastante satisfecho con los resultados, ya que a pesar de ser una indagación propia eso no le resto una rigurosidad de indagación sobre mis propios intereses generando así una base teórica amplia que respalde académicamente mi investigación, quedando así como culminación de mi proceso de investigación que todo lo investigado y reflexionado en este documento pueda ser aplicado y reflexionado por más personas a futuro, ese es uno de los sentidos más valiosos de la investigación.

Conclusiones de las categorías de interpretación.

Categoría de Producción visual.

Esta categoría es la evidencia de mi proceso de indagación, partiendo desde la infancia, en donde fue interesante volver a encontrarme con ese niño interior el cual muchos dejamos olvidado, es increíble todas las emociones y narraciones que pueden desencadenar los juguetes y como estos son valioso en nuestro primer acercamiento con la imaginación creativa, cuando quería realizar un análisis sobre el papercraft en mi

vida sabía que me remitiría años atrás ya que empecé a realizar proyectos cuando era más pequeño sin embargo no pensé llegar hasta lo más profundo de mi infancia.

Esta categoría me dio las bases para contar cosas que nunca antes había contado, de mostrar un poco más de mí, reflexionar y darle un nuevo sentido al papercraft y brindarme nuevas posibilidades como futuro docente de poner en diálogo estas narraciones desde la infancia con las prácticas que realizamos actualmente.

Categoría de creación de narraciones propias a partir de la máscara.

Este proceso fue quizás uno de los más desafiantes tanto para mí como para mi grupo focal, por lo que puedo asegurar que esta es una de las razones por la cual aún está en desarrollo, más allá de la técnica siempre es complicado realizar un ejercicio que responda a características personales, rompiendo los esquemas de seguir los patrones que ya tenemos establecidos.

Por esto asumo que para Oscar y Carlos ha sido difícil partir de la creación de una máscara o casco en papercraft sin partir de un modelo base, considero que yo he podido adaptarme más fácil a esto por mi formación en artes visuales, ya que antes de todo lo que he aprendido en la licenciatura y a partir de esta investigación consideraría también como algo muy complejo haber realizado una máscara sin tener un archivo.

Es por esto que los resultados obtenidos por todos hasta ahora son tan emocionantes y únicos porque responden a la esencia de la imaginación creativa generando tres máscaras únicas que den muestra de un sentido autobiográfico, imaginativo y creativo.

Categoría de acercamiento y reflexión.

Respecto a esta categoría hay muchas cosas para analizar, ya que esta investigación tuvo grandes cambios en lo que respecta a la elección de la población, investigar en tiempos de pandemia generó nuevos desafíos ya que dificultaba los encuentros directos con las personas y eso complicaba bastante los procesos de creación.

A pesar de todo me siento orgulloso que siempre logré adaptarme a las condiciones, de cierto modo fue un desafío para todos adaptarnos a las nuevas condiciones del mundo actual, pero también esto generó una conexión interesante con el grupo de *Pepakura cosmaker*, pudiéndome relacionar con uno de sus creadores y con Oscar quien llegó al grupo de una forma similar a la mía, además de compartir con personas de otros países, con culturas diferentes.

Pude conocer otras formas de hacer papercraft, otros intereses y modos de ver esta técnica, también desde mi experiencias pude compartir mis apreciaciones, incluso compartir material que encontré en mi proceso de investigación o durante mi formación en la licenciatura que pudiera aportar a los interés que Oscar y Carlos tenían.

Seguramente algunos de los hallazgos cambiarían si buscara aplicar mi investigación en un ambiente presencial o con personas ajenas al papercraft, sin embargo el contacto por medio de la virtualidad hacía que se generara un ambiente no tan formal lo que motivaba un diálogo más fluido y libre.

Adicionalmente, por las mismas razones que mencione antes al estar limitado muchas veces a mi propia experiencia mi investigación pudo ser profundizada desde

un sentido muy personal dejándome encontrar cosas de mi mismo de las cuales no era consciente, permitiéndome apropiarme de ellas en mis procesos de creación e investigación.

Categoría de procesos creativos desde la cultura visual y las experiencias personales.

En el mismo diálogo con los integrantes de mi grupo focal pudimos hacer múltiples relaciones y reflexiones con la cultura visual, cómo en la infancia los primeros referentes para la imaginación son los personajes de series, películas y videojuegos y cómo estos aún se mantienen al momento de realizar creaciones de papercraft.

Pudimos hacer análisis sobre series, animes, videojuegos y películas, reflexionando sobre la figura del héroe y como esta se ve mayormente representada en los proyectos de papercraft.

Además, entre todos pudimos compartir experiencias personales relacionadas con el papercraft, deduciendo que todos los que estamos en este mundo tenemos un estilo propio, cada quien se adapta a trabajar con ciertos materiales, por lo que pudimos asesorarnos a partir de las formas de hacer papercraft que cada uno tenemos.

En general logre aprender mucho de Oscar y Carlos, muchas veces me sorprendían con las cosas que son capaces de hacer y cómo a pesar de todo aplican el papercraft en su vida cotidiana, descubriendo que esos mismos modos de hacer papercraft se reflejan también en las personalidades de cada uno.

Referencias

Alessandroni, N. (2017). Imaginación, creatividad y fantasía en Lev S. Vygotsky: una aproximación a su enfoque sociocultural. *Actualidades en Psicología*, 31 (122).

Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/100747>

Arango, L. (2012). LA IMAGINACIÓN ELEMENTO VIVO EN EL HOMBRE. *Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional*. Recuperado de

<http://hdl.handle.net/20.500.12209/2870>

Bachelard, G. (1952). El derecho de soñar, la máscara. México, D.F.: breviaros.

Baudelaire, C. (1853). La moral del juguete. Caracas: Universidad central de Venezuela. Recuperado de https://dlscrib.com/charles-baudelaire-la-moral-del-juguete_58dec44adc0d60bf68897104_pdf.html.

Castillo, R. (1990). La imaginación creadora en el pensamiento de Gastón Bachelard. *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica*, 28. (67/68). Recuperado de

<http://inif.ucr.ac.cr/recursos/docs/Revista%20de%20Filosof%C3%ADa%20UCR/Vol.%20XXVIII/No.%2067->

[68/La%20Imaginacion%20Creadora%20en%20el%20Pensamiento%20de%20Gaston%20Bachelard.pdf](http://inif.ucr.ac.cr/recursos/docs/Revista%20de%20Filosof%C3%ADa%20UCR/Vol.%20XXVIII/No.%2067-68/La%20Imaginacion%20Creadora%20en%20el%20Pensamiento%20de%20Gaston%20Bachelard.pdf)

Dabdoub, L. (s.f.). La creatividad en la escuela ¿una 'especie' en peligro de extinción? *DAL Soluciones Creativas. México.* Recuperado de <https://www.naque.es/revistas/pdf/R30.pdf>

DeChile. (s.f.). Persona. En Etimologías. [En línea]. Recuperado en diciembre del 2021 a partir de <http://etimologias.dechile.net/?persona>

Garavito, E. (2018). Ecología en prácticas cotidianas. *Revista de investigación en el campo del arte*, 13 (24). Recuperado de <https://doi.org/10.14483/21450706.13535>

Hernández, F. (2007). *Espigadores de la cultura visual* (1 ed). Barcelona, España: Ediciones OCTAEDRO, S.L.

Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85–118. (En línea). Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>.

Iglesias, I. (2000). LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ELE: CARACTERIZACIÓN Y APLICACIONES. *Universidad de Oviedo.* Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/308608419_La_creatividad_en_el_proceso_de_enseñanza-aprendizaje_de_ELE_caracterizacion_y_aplicaciones

Inquietudes. (25 de octubre de 2020). *Didi-Huberman – Exposición Atlas – Aby Warbur.* [Archivo de vídeo]. Youtube. Recuperado a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=hHE1zOo14y0>

Limiñana, R. (2008). CUANDO CREAR ES ALGO MÁS QUE UN JUEGO: CREATIVIDAD, FANTASÍA E IMAGINACIÓN EN LOS JÓVENES. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy*, (35), 39-43. ISSN: 0327-1471. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=185/18512511004>

Nussbaum, M. (2010). *SIN FINES DE LUCRO. POR QUÉ LA DEMOCRACIA NECESITA DE LAS HUMANIDADES*. (1ed.) Buenos Aires: Katz Editores. Recuperado de <https://repensarlafilosofiaenelipn.files.wordpress.com/2015/11/martha-nussbaum-sin-finesde-lucro.pdf>

Ortiz, J., & Peña, E. (2013). CREATIVIDAD, UN CAMINO PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO. *Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/9237>

Parra, J. (1998). La Imaginación. Recuperado de <https://docplayer.es/38180836-La-imaginacion-jaime-parra-rodriguez-palabras-palabras-palabras-hamlet-ii-lo-demas-es-silencio-hamlet-v-2.html>

Parra, J. (2004). PROCESOS COGNITIVOS CREADORES. *Pontificia Universidad Javeriana*. Recuperado de <https://studylib.es/doc/670472/procesos-cognitivos-creadores--jaime-parra-rodr%C3%ADguez>

Pertuz, M. (2004). LAS MÁSCARAS DEL CARNAVAL COMO ENLACE PEDAGÓGICO PARA EL ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD Y LA CONVIVENCIA EN EL DEPARTAMENTO DEL ATLÁNTICO. *Biblioteca digital de Artesanías de Colombia*. Recuperado de <https://repositorio.artesantiasdecolombia.com.co/handle/001/1574>

Ponce, R. (2019). DIAGNÓSTICO DE LA EXPRESIÓN CREATIVA DE LOS ALUMNOS DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DEL CEP EL PARAISO DE LOS NIÑOS, COMO BASE PARA DISEÑAR UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA CON LA ELABORACIÓN Y USO DE LA MÁSCARA. *Repositorio Institucional Escuela Nacional Superior de Arte Dramático “Guillermo Ugarte Chamorro”*. Recuperado de <http://repositorio.ensad.edu.pe/handle/ensad/38>

Rayo, D. (2015). PEDAGOGÍA PARA SUPERHÉROES. *Repositorio Universidad Pedagógica Nacional*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/1373>

Real Academia Española – RAE. (s.f.). Creatividad. En el *Diccionario de la Lengua Española, 23ª ed.* [versión 23.5 en línea]. Recuperado en noviembre del 2021 a partir de <https://dle.rae.es/creatividad>

Real Academia Española – RAE. (s.f.). Imaginación. En el *Diccionario de la Lengua Española, 23ª ed.* [versión 23.5 en línea]. Recuperado en diciembre del 2021 a partir de <https://dle.rae.es/imaginaci%C3%B3n>

Restrepo, L. (11 de abril de 2021). MÁSCARA VS. CABELLERA. *Los Danieles: Columnas sin techo*. (En línea). Recuperado a partir de <https://losdanieles.com/laura-restrepo/m%C3%A1scara-vs-cabellera/>

Robinson, K. (2009). *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. (1ed.) México: Ed- Grijalbo. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6349299.pdf>

Romero, C. (2005). LA CATEGORIZACIÓN UN ASPECTO CRUCIAL EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. *Revista de Investigaciones Cesmag*. (11, pp. 11). (En línea). Recuperado a partir de

http://proyectos.javerianacali.edu.co/cursos_virtuales/posgrado/maestria_asesoria_familiar/Investigacion%20I/Material/37_Romero_Categorizaci%C3%B3n_Inv_cualitativa.pdf.

Sánchez, C. (2016). CREATIVIDAD: LA CAPACIDAD ORIGINAL DEL HOMBRE. *Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12209/3004>

Tama Software Ltd. (Actualizado). *Pepakura Designer*. (Versión 4.2.1). Windows. Tokio, Japón. Recuperado a partir de <https://tamasoft.co.jp/pepakura-en/index.html>

Tietbohl, A. (11 de julio de 2001). LA IMAGINACIÓN COMO ORIGEN DEL CONOCIMIENTO. *Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional*. Recuperado de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/5615>

Vygotsky, L. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil*. La Habana, Cuba: Editorial pueblo y educación. Recuperado de https://www.proletarios.org/books/VigotskyImaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf